CoV

64 AMIGA PC * PLUS-4

Commodore Világ #28
IV. évfolyam
1992/7. szám
Ára 74,— Ft

Gateway Corporation

Soul Crystal






COMPUTERBOOKS


PC-s
játékok
SIERRA KALANDOK
CIVILIZATION
SIM ANT & EARTH
SPELCASTING 101/201
WING COMMANDER 2
COMPUTERBOOKS

CoV 28

Commodore Világ
IV.évfolyam, 1992/7.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: So What/Equinox demo (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Bors Gábor
Werner Zsolt
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

Terjeszti:
A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árusítóhelyeken:
MUT BT., újságos pavilonjai és árushelyei, Pécs és környéke.
ACOMP Kft., Bp., XIV.Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII.Dunyov u.5.
C= Márkabolt, Bp., IX. Telepy u.29.
Kelenföld Kft. Könyvesboltja (SZÁMALK), Bp. XI.Szakasits Á.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Nagykőrösi u.9.
SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u.4.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.
Új terjesztők jelentkezését is várjuk!
Fenti szaküzletekben igény szerint a SpV, CoV régebbi számai is kaphatók.

ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő két száma összevontan a december 07-én kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be.

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:
Bors Gábor, Siófok
Bózsó Botond, Budapest, XIV.
Gazda Zoltán, Kaposvár
Gregorik András, Budapest VII.
Kalmár Zoltán, Hetényegyháza
Magyar Zoltán, Ózd
Mányoki László, Kaposvár
Menyhért Barna, Miskolc
Polgár Péter, Monor
Rácz István, Veszprém
Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

A CoV 27-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:
ZOMBI (C64), THE SPY WHO LOVED ME (C64)
A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

A **CoV 26**-ban megjelent rejtvényre végre-valahára mintegy ezer helyes megfejtés érkezett. Ígéretünkhöz híven kisorsolásra került **1 db. WALKMAN**, valamint az előző két nyereményalap (2 x 5 doboz lemez) is, azaz összesen **15 doboz lemez**.
A WALKMAN-t nyerte: *Horváth Szabolcs, Öreglak*; Gratulálunk a nyereményéhez!

Továbbá 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:
Baranyi Tibor, Szentes
Domokos Márton, Budapest XIV.
Fürdős Tamás, Celldömölk
Górász Dávid, Budapest VII.
Jung György, Debrecen
Kosztolányi Szabolcs, Szeged
Lénárt Barnabás, Budapest XIII.
Miskei Zoltán, Kalocsa
Páricsi Szabolcs, Nagycserkesz
Soós Ernő, Esztergom
Szabó Imre, Tarnok
Szabó Zsolt, Budapest XIV.
Szeleczky Gábor, Budapest XIX.
Vida Szabolcs, Veszprém
Nyereményüket postai úton juttatjuk el!

Az 1992. augusztus 31-ig CoV Évkönyv'92-re előfizetők között szeptember 18-án megtartott sorsoláson 1 db. kétkazettás, hordozható, rádiós magnetofont nyert:
Szeleczky Gábor, Budaörs, Patkó u.5. X/9. 2040

Gratulálunk! A nyeremény eljuttatásáról már intézkedtünk!

Épp ez jutott eszünkbe...

Nyárból a télbe! Ez volt a szlogen nálunk a HQ-n is szeptember elején. Ilyet még nem látott a világ. Az egyik héten még sült halat lehetett fogni a Balatonból, a következő héten meg olyan hideg lett, hogy a tacskók eltörtek a kanyarban. Ez az időjárásváltozás egy kicsit minket is helyrebillentett, mi mást lehet csinálni ebben a barátságtalan időben, mint egy új CoV-ot, meg ugye a '92-es Évkönyvet. Az elmúlt alkalommal már ijesztgettünk benneteket, hogy a beérkezett levelezőlapokon kitöltött statisztikát figyelembe kívánjuk venni a továbbiakban, nem tudjuk, hogy ez a CoV 28 tartalmában érződik-e, mindenesetre mi próbálkozunk.

A statisztika eredménye

A **CoV 28.** lapzártájáig még kaptunk egy adag levlapot, és fel is dolgoztuk azokat. Most közzétesszük az eredményt, miért is titkolnánk el, hisz ez a **Ti** véleményeteket tükrözi.

Összesen beérkezett: 3858 levlap, ami kb. harmada az eladott példányszámnak, tehát az egyenletes statisztikai eloszlást feltételezve egy mindenki által reális igényt kell tükröznie.

Megoszlás a géptípusok szerint:

C64: 2340 db (60,7 %)
Amiga: 450 db. (11,6 %)
PC: 666 db. (17,3 %)
Plus/4: 234 db. (6,1 %)
Egyéb: 72 db. (1,8 %)
Nincs számítógépe: 96 db. (2,5 %)

Néhányan (elenyésző mértékben) két gépet is bejelöltek (pl. C64, PC), őket az egyéb kérdésekre adott válaszok alapján súlyozva soroltuk be, vagyis mindenki csak egy géptípusnak megfelelően került besorolásra.

Az egyes kérdésekre adott válaszokat géptípusonkénti bontásban, százalékban határoztuk meg, azaz az adott géptípussal rendelkezők hány százaléka szavazott egy adott kérdésben.

C64-esek:

Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?
Igen — 87 %
Nem — 13 %

Mely téma terjedelmét növelnéd? (Súlyozott sorrendben)
C64 játékleírások — 22,3 %; Elsősegély — 14,3 %; C64 programozástechnika — 12,8 %; CoVboy Posta — 12,3 %; Adventour — 10,2 %; Stratégiai leírások — 6,1 %; Szimulátor leírások — 4,6 %; News rovat — 4,6 %; C64 felhasználói programleírások — 4,3 %; RPG leírások — 3 %; Hirdetések — 2,8 %; Térképek — 2,3 %; Plus/4 sarok — 1 %; Sport játékleírások — 0,7 %; Demo rovat — 0,5 %; Manager programleírások — 0,5 %; PC-s leírások — 0,25 %.

Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)
CoVboy Posta — 11,2 %; Hirdetések — 10,5 %; C64 programozástechnika — 7,9 %; Plus/4 sarok — 6,4 %; News rovat — 5,1 %; Adventour rovat — 3,8 %; Hosszú leírások — 3,6 %; RPG téma — 1,8 %; Elsősegély — 1,8 %; Amiga/PC leírások — 1,3 %; Játékleírások — 1 %; Stratégiai programleírások — 0,7 %; Sierra stílusú leírások — 0,5 %; Sport programleírások — 0,25 %; Rejtvény — 0,25 %; Egyikét sem — 0,25 %.

Amigások:

Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?
Igen — 83 %
Nem — 17 %

Mely téma terjedelmét növelnéd? (Súlyozott sorrendben)
Elsősegély — 14,6 %; RPG téma — 13,3 %; Amiga játékleírások — 12 %; Stratégiai leírások — 12 %; Szimulátor leírások — 9,3 %; Amiga felhasználói programleírások — 8 %; CoVboy Posta — 8 %; Kalandjátékok leírásai — 6,6 %; Amiga programozástechnika — 6,6 %; News rovat — 5,3 %; Demo rovat — 4 %; Térképek — 1,3 %; Sport programleírások — 1,3 %; Hirdetések — 1,3 %; Amiga hardware téma — 1,3 %.

Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)
C64 programozástechnika — 14,6 %; CoVboy Posta — 13,3 %; RPG téma — 12 %; Plus/4 sarok — 8 %; Hirdetések — 5,3 %; Hosszú leírások — 4 %; News rovat — 2,6 %; Stratégiai programleírások — 1,3 %.

PC-sek:

Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?
Igen — 80 %
Nem — 20 %

Mely téma terjedelmét növelnéd? (Súlyozott sorrendben)
PC-s játékleírások — 25,2 %; Stratégiai leírások — 13,5 %; CoVboy Posta — 11,7 %; Elsősegély — 9 %; Kalandjátékok leírásai — 9 %; Szimulátor leírások — 7,2 %; News rovat — 7,2 %; PC felhasználói programleírások — 5,4 %; RPG téma — 5,4 %; PC programozástechnika — 5,4 %; Sierra stílusú játékok — 1,8 %; Fantasy téma — 0,9 %; PC elsősegély — 0,9 %.

Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)
Plus/4 sarok — 17,1 %; C64 programozástechnika — 15,3 %; CoVboy Posta — 9,9 %; Kalandjátékok leírásai — 6,3 %; RPG leírások — 4,5 %; Hirdetések — 4,5 %; News rovat — 2,7 %; Sportjátékok leírásai — 1,8 %; Manager programleírások — 1,8 %; Hosszú leírások — 1,8 %; Stratégiai programleírások — 0,9 %; Adventour rovat — 0,9 %; C64 elsősegély — 0,9 %.

Plus/4-esek:

Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?
Igen — 96 %
Nem — 4 %

Mely téma terjedelmét növelnéd? (Súlyozott sorrendben)
Plus/4 sarok — 71,8 %; Plus/4 programozástechnika — 20,5 %; CoVboy Posta — 5,1 %; Plus/4 felhasználói programleírások — 5,1 %; Elsősegély — 5,1 %; Plus/4 hardware téma — 2,5 %; Plusi news rovat — 2,5 %.

Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)
C64 programozástechnika — 10,2 %; C64 játékleírások — 7,6 %; CoVboy Posta — 5,1 %; News rovat — 5,1 %; Hirdetések — 2,5 %; Kalandjátékok leírásai — 2,5 %.

Az egyéb géptípussal, valamint géppel egyáltalán nem rendelkezők többsége nem foglalt állást a feltett kérdésekre, így az ő véleményeikről nem készítettünk statisztikát.

A kiértékelés:

Olvasóink minimális százaléka nincs megelégedve a CoV címlapjával, ők valószínűleg másodállásban grafikusok, tőlük ezúton kérünk elnézést, hogy csak ennyi telik tőlünk. A számítógépes grafikák borítón való elhelyezése egyébként osztatlan sikert aratott. Általános vélemény, hogy már csak egy jó LOGO-t kellene a borító tetejére tenni, és akkor pontot lehetne tenni a borító végére.

A C64-esek leginkább C64-es játékleírásokat látnának szívesen, valamint az elsősegély rovatot. A C64 programozástechnikánál már megoszlottak a vélemények, ugyanis a C64-es olvasók mintegy 13 %-a kéri, kb. 8 %-a pedig nem. Ha a szavazásnál azt feltételezzük, hogy a többiek tartózkodtak, akkor úgy illik, hogy megtartsuk ezt a rovatot. A CoVboy posta ügyében is megoszlanak a vélemények, kb. hasonló arányban kéritek növelni, illetve csökkenteni a postát. Ez egyébként a többi géptípusnál is hasonlóan alakult, így úgy döntöttünk, CoVboy maximum 3 oldalon ronthatja a levegőt, ha esetleg torlódás lenne, úgy lopunk tőle egy oldalt. A kaland, stratégiai és szimulátor programok leírásait lényegesen többen kéritek, mint ahányan nem, így lapunk játékleírásainak megoszlása is ennek megfelelő lesz — megjegyezzük, hogy akciójátékok leírását senki nem kérte, az marad a Tokos Mákosban, ha jut neki hely. Egy néhányan kértek felhasználói leírásokat, demo rovatot is, kiváló alkalom, hogy egy kis reklámot csapjunk a megahiperszuperstb. ponyvaregénynek, a Cov Évkönyv'92-nek. Ebben lesz bőven C64-re felhasználói leírás, és demo rovat is. Az újság oldalszáma viszont véges, demo rovatot nem kívánunk indítani. Nagyon sokan csökkentenék a hirdetések terjedelmét, csatlakozunk az előttünk szólóhoz, mármint a CoV 27-hez, erről a véleményünk azóta nem változott.

Az Amigások több elsősegélyt látnának szívesen, megjegyezzük, hogy az elsősegély összeállításában is figyelembe kívánjuk venni a géptípusok százalékos eloszlását. Itt is az domborodott ki, hogy nagyobb százalékban inkább RPG, stratégiai, szimulátor stb. játékleírásokat látnátok szívesen, kevesebben kérik az Amiga felhasználói programokat, demo rovatot stb. Nekik ugyancsak a CoV Évkönyv'92-t tudjuk ajánlani. Az Amigások nagyon haragudhatnak CoVboy-ra, mert többen vannak, akik szeretnék őt kiebrudalni a CoV-ból, mint amennyien mellette vannak.

A PC-sek természetesen elsősorban PC-s játékleírásokat olvasnának, úgy ahogy a Plus/4-esek Plus/4-es leírásokat, ez így van rendjén, teljesen természetes, hogy mindenki elsősorban a saját gépe pártján áll. A divatos játékstílus a Sierra és az egyéb kalandjátékok, nekik a CoV mellett tudjuk ajánlani a PC-s játékok c. könyvet is, nálunk még mindig megrendelhető!

Teljesen egyértelmű, hogy a C64-esek, Amigások, PC-sek a Plus/4 sarok terjedelmét csökkentenék, a Plus/4-esek, Amigások, PC-sek a C64 programozástechnikát felejtenék el, a C64-eseknek nem tetszik, hogy egyre több az Amiga/PC-s játékleírás, ez így van rendjén, viszont amig a CoV mind a négy géptípussal foglalkozik, ezen a problémán nem nagyon tudunk segíteni. Az mindenesetre érdekes volt, hogy sok Plus/4-es csökkentené a 64-es leírások terjedelmét, ugyanakkor manapság a legtöbb Plus/4-es játék C64 átirat. Másik oldalról a C64-esek is csökkentenék a Plus/4 sarok terjedelmét, amikor az ott közölt infók nagy része nekik is hasznos, főként a kazettásoknak. Kit tud rajtatok eligazodni?

Milyen leírást látnátok szívesen?

Azt már a múltkor tisztáztuk, hogy mindet, amit kértetek felsorolni egyszerűen lehetetlen. Azt viszont elárulhatjuk, hogy a legtöbben mely leírásokat kértétek. A **C64**-esek a legnagyobb számban a *Soul Crystal*, *Lords*, *Battletech*, *Battle Command* és az *Elvira I.* c. játékok leírását kérték. Az első kettő itt található pár oldallal arrébb, a másik három meg a CoV Évkönyv'92-ben. Az **Amigások** az *Elvira II*-t, *Police Quest III*-at, *Pools of Darkness*-t és az *M4 Sherman*-t látnák szívesen a CoV-ban. A *PQ.III.* a PC-s játékok c. könyvben van, az *M4 Sherman*-t legközelebb, a CoV 29-30-ban közöljük, a többi pedig a CoV Évkönyv'92-ben lesz. A PC-sek legnagyobb számban a *Civilization*, a *Larry V*, a *Police Quest III.* és a *Space Quest IV.* leírásait kérték. Mind benne van a PC-s játékok c. könyvben. A Plusisok, ki tudja miért a *Spiderman*-t kérték a legtöbben, biztos sűrűn vesznek CoV-ot...

Mikor lesz már CoV Évkönyv'92?

Ezt a kérdést csak azért tettük fel, hogy megspóroljuk helyettetek, hiszen már elindult a fenti kérdést feltevő, haragos levéláradat. Ha jól emlékszünk, a tájékoztatóban egyértelműen leírtuk, hogy október-november tájékán. Ez egyébként inkább november lesz, mint október!

Ja, majdnem elfelejtettük! A következő két CoV összevontan jelenik meg december második hetében!

A CoV '93 évi előfizetése

Elöljáróban **szeretnénk megköszönni** mindazoknak a bizalmát, akik az 1992. évre előfizették lapunkat. Reméljük, ők továbbra is előfizetőink maradnak. Az év eleji bizonytalanságot követően áprilistól szilárdabb talajra helyeztük a CoV megjelenését, ezt bizonyítja, hogy az év közepétől már elenyésző volt az ezzel kapcsolatos reklamációk száma. Az előfizetőink között is csak néhányan voltak, akik év közben egy-két számot nem kaptak meg, erről viszont már nem mi tehetünk, több ezres nagyságrendű tételnél sajnos a Posta berkein belül is előfordul némi hibaszázalék. Természetesen a problémás eseteket azonnal orvosoltuk, így senki sem maradt előfizetett CoV nélkül!

Másodsorban szeretnénk elvenni a kedvét mindazoknak, akik halálhírünket keltették, és legszívesebben a pokolba kívánnának bennünket (mert ők is vannak egy páran), továbbra sem óhajtunk kipusztulni, ezt bizonyítja az a tény is, hogy immár az V. évfolyamot kezdjük el taposni! Ha nagyon égne a ház, talán ez a pár sor sem lenne itt a lap tetején...

IGEN!!! 1993-ban is rontjuk a levegőt köreitekben, s mazochista (**gy.k.** *önkínzásban örömét lelő személy*) az, aki ettől a megaélvezettől akarja magát megszabadítani! Előfizetőink ezzel a számmal együtt meg is kapták a gyönyörű, mosolygó, aranyos rózsaszín csekkecskét a borítékban, mely a benevezési díj arra a csodálatos eseményre, hogy évente 9 (dupla szám esetén 8) alkalommal postaládád kincset rejtegessen. Arra, hogy az utcán megvásárolható példányokban ezúttal miért nem helyeztünk el csekket, nagyon egyszerű a válasz. Egyrészt, mert az újságárusnál állandóan kipotyog, és elfelejti visszatenni, így tavaly is rengetegen reklamáltátok, hogy hiába keresitek, nem találjátok. Másrészt ezt a kérjcsekkethogyküldjünkhogykitöltsdésfeladhassad dolgot egy kicsit feleslegesnek is tartjuk, aki a számítástechnikával foglalkozik, feltételezhető, hogy egy ilyen csekket ki tud tölteni:

- Kérsz a postán egy rózsaszín postautalványt, mely áll ugye 3 részből (bal, középső, jobb);
- A bal felső részre beírod a címed
- A baloldalra középre beírod az összeg címzettjét: OTP, Bp. XI.Irinyi J.u.30. 1117 (és nem ott reklamálsz, ha valami gondod van, hanem nálunk! Az OTP csak a pénzünket kezeli.)
- A jobb oldali szelványre ugyancsak az OTP címét írod be;
- A középső szelvényre írod azt a címet, ahova az előfizetett példányokat kéred, nyomtatott betűkkel, és IRÁNYÍTÓSZÁMMAL, mert ezekről a szelvényekről kerül számítógépen rögzítésre a neved és címed!
- Ugyancsak a középső szelvény hátoldalára, a megjegyzés rovatba beírod az MNB számot (MNB 218-98426/41853-7), valamint azt, hogy CoV '93-as előfizetése. Ha az MNB számot elfelejtenéd ráírni, úgy esetleg az OTP levelezget veled, hogy kinek küldted a pénzt, mert nem tudja, hogy melyik számlára továbbítsa a pénzt, s ez esetben ne csodálkozzz, ha üres marad a postaládád!
- Most már csak az összeg megjelölése van hátra, melyet baloldalon számmal és betűvel, középen és jobb oldalon csak betűvel kell kitölteni:

Az 1993 évi előfizetési díj: **700,-** azaz Hétszáz magyar forint, ennyit kell a csekkre írni, ami ugyan ismét visszahőkkenthet attól, hogy lábad nyoma sistergő füstcsík formájában jelenjen meg a lakásod és a posta között, ám gondolj csak a következőkre:

- Életed már megint sivár lenne, ha nem biztosítanád magadnak azt, hogy a következő CoV-nak boldog tulajdonosa leszel;
- Nem kell állandóan az újságos nyakára járnod, és nem fenyeget az a veszély sem, hogy a „MÉG NINCS", „MÉG NINCS" után „ELFOGYOTT" lesz a válasz;
- Hallottál már róla, hogy tervezik a kétkulcsos ÁFA bevezetését? A lapkiadás — éppúgy, mint általában az élelmiszerek — egyelőre a 0 %-os kulcsba tartoznak. Na már most, ha a 0 %-ot megszüntetik, és lesz belőle 8 %, vagy ki tudja mennyi, az azt jelenti, hogy példányonként jónéhány Forintot ezentúl állam bácsinak újabb adó címén kell befizetnünk, vagyis kénytelenek vagyunk pár Forinttal feljebb kúszni. A CoV 1993-as végleges árát még mi sem tudjuk, ám az évközi dolgok előfizetőinkre nem vonatkoznak;
- Ismét nagyszabású akciót hirdetünk a csekket még idén befizetők között;
- A 700,- Ft egyébként sem olyan sok pénz, ha belegondolsz: kb. 10 liter benzin, 40 db. buszjegy, durván 20 liter tej **(esetleg 10 üveg jó kis sör — CoVboy)**, vagy 9 CoV fér ki belőle;

Srrrrsccssssrrr... **(Ez itt a cipőd sistergő hangja volt, a posta irányába? — CoVboy)**

...Köszi, hogy már vissza is érkeztél, s mivel a pénzt 1992 december 31. előtt feladtad, te is azok sorába tartozol, akik **őrült sorsolásokon vesznek részt**!

- Természetesen 20-an most sem menekülnek meg attól, hogy visszavigyék a pénzüket. Ők lehet, hogy megint furcsán fognak a postásra tekinteni, de aggodalomra semmi ok, ingyen CoV-ok boldog tulajdonosai lesznek egész évben;
- Sokan kifogásoltátok, hogy csak 1 db. nagy nyeremény volt az 1992. évi előfizetők között megtartott sorsoláson, így a nyerési esély is minimális volt. Ezért úgy gondoltuk, a tortát felszeleteljük, s így nagyobb eséllyel vehet részt bárki az 1993. évi előfizetők között 1993. februárban megtartandó sorsoláson. A sorsoláson való részvétel feltétele: 1992. december 31-ig feladott csekk. Kizárjuk a sorsolásból azokat, akik a csekk középső szelvényének feladó rovatából „lefelejtik" az irányítószámot **(3 napom ráment, amíg az összeset kikerestem! — CoVboy)**!

A következő nyeremények kerülnek kisorsolásra:

— 1 db. hordozható stereo kétkazettás rádió-magnetofon;
— 1 db. 20 K-s DATA-BANK típusú manager kalkulátor (számológép, mely egyben üzenetek, nevek és telefonszámok tárolására, keresésére is alkalmas, 20 karakteres LCD kijelzővel);
— 3 db. WALKMAN (sétálómagnó);
— 5 db. mikrokapcsolós Quickshot joystick;
— 10 doboz FUJI 5.25" HD-s lemez
— 10 db. zsebszámológép;
— 20 előfizetőnknek visszaküldjük az előfizetési díjat

Szóval ennyi! Ha még nem mentél volna a postára, akkor még egy dolgot kell a füledbe súgnunk: 1993-ban már nem csak a leírásokat beküldők között sorsolunk ki egy-egy CoV megjelenésekor 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt, hanem az előfizetők között is tartunk ilyen sorsolást. Szerencsés esetben akár minden sorsoláson nyerhetsz egy doboz lemezt (persze, csak ha előfizető vagy)! Hé, hova futsz, várj még egy pillanatra!

Ha valaki úgy érzi, hogy ez a csekk-kitöltési mese kicsit magas, az tőlünk is kérhet csekket, de a feladó és az összeg kitöltése alól ez esetben sem menekültök meg!

A CoV 1993 évi ütemezését a következő számunkban fogjuk ismertetni.

Na most már mehetsz! Mi? Hogy közben bezárt a posta? Nem baj, holnap sem késő...

Hamarosan megjelenik a CoV Évkönyv'92

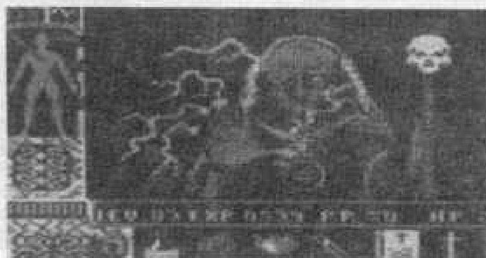
Levelezésünk továbbra is állandó témája, mikor jelenik meg idén a Commodore Világ '92-es Évkönyv, mi lesz benne és hogy elő lehet-e fizetni rá? Az első kérdésre a válasz: Ugyanúgy, mint tavaly, ősszel (október-november tájékán — bár ez inkább november lesz). A második kérdés egy kicsit hosszabb választ igényel: minden. Természetesen 64-re, Amiga-ra (egyben PC-re) és Plus/4-re is lesznek benne játékleírások régebbi és újabb játékokról. Lesznek hosszabb lélegzetű leírások (pl. Battletech, Elvira I-II, Pools of Darkness, Ultima Underworld, hogy csak párat említsünk), de lesznek rövidebbek is, kb. 40-50 db. úgy, mint a tavalyiban, sok-sok térképpel; felhasználói program leírások (pl. Amigára CygnusEd, Scribble szövegszerkesztők; C64-re Rockmonitor); programozástechnika (64-en pl. kalandjátékírás technikája); továbbá még egy csomó dolog (pl. POKE-ok, Cheat-ek, térképek mindegyik géptípusra), ami csak belefér; Egy összefoglaló a tavalyi év legjobb demóiról; Plus/4 sarok; **Action Replay** ismertető (64-re és Amigára is), mert már annyian kértétek; meg ami még menet közben eszünkbe jut, a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk. Természetesen elő lehet rá fizetni csekken az impresszumban közölt módon, csak ne felejtjétek ráírni a csekkre, hogy CoV Évkönyv'92. (A pénz feladásán túl nem kell levelet v. levlapot is feladni!). Aki nem tudja, hogy kell egy csekket kitölteni, az kérhet tőlünk is, kettőt-hármat is egyszerre. A fogyasztói ára **kb. 350,- Ft** lesz, ha valaki az utcán kívánja megvenni. Előfizetőknek kedvezményt adunk: nekik **298,- Ft**-ot kell a csekken elküldeni.

NEWS

Kaland/RPG

—— !!!64!!!, Amiga, PC ——

Hónapok hosszú ígérgetése után végre megjelent C64-re is az **ELVIRA II - The Jaws of Cerebus.** Itt van tehát végre, amire olyan sokat vártatok. Amíg a 16 bites verziót az **Accolade** dobta piacra, addig a 64-es változatot a **Flair** követte el. A **Mistress of the Dark**-hoz hasonlóan ebben sem fogunk csalódni. A történet egy amerikai horror show-t dolgoz fel (*Cassandra Peterson*). Az első részhez hasonlóan teljesen ikonvezérelt, s a grafikák C64-en is színvonalasra sikerültek. Olyan sokan kértétek, hogy az **Elvira I-II**-ről egyszerre közlünk leírást a CoV Évkönyv'92-ben!



—— (64), (Amiga), PC ——

Isten tudja mióta háborgattok minket levelekkel, melyben azt kérdezitek: a Bard's Tale-nek lesz-e folytatása? Ami késik, az már itt is van, a **Bard's Tale IV. — Castle of Deception**. A *Skara Brae* városában induló első rész (*Tales of the Unknown*) — ki hinné — már 1985-ben elkészült C64-en. Azóta eltelt egy kis idő, az **Electronic Arts** akkor még fiatal programozója (*Michael Cranford*) is sokat fejlődött. Két évi programozói munka eredményeként most PC-n készült el először a sorozat 4. része, amely már 3D perspektívában játszódik. A játék teljesen ikonvezérelt. A szerző szerint egyébként a játék térképe akkora, hogy ha minden részletet látható nagyságban akarunk szemléltetni, akkor egy kb. 1,5 x 2 méteres papíron fér el. Nem vetették el az Amiga és C64 verzió elkészítését, de erre még idén aligha számíthatunk!

—— Amiga, PC ——

Az **SSI**-től már megszokhattuk, hogy minden hónapban meglep bennünket valami újdonsággal. Az AD&D rajongók ismét gazdagabbak lesznek egy darabbal. Az *Athas* bolygón, egy új világban játszódó **Dark Sun** a **Dark Queen of Krynn** elemeit tartalmazza leginkább. Csak győzzük ezt is végigjátszani...

—— Amiga, PC ——

Akik krónikus *Aragorn*, *Elf* vagy *Hobbit* hiányban szenvednek, azokat az **Interplay** ellátja egy új „Gyűrű-kúrával", ugyanis megjelent a trilógia második része: **Lord of the Rings 2 — The Two Towers**. Elolvastad már *Tolkien* bácsi könyvét?

—— Amiga, PC ——

Ebben a hónapban úgy látszik nem fognak unatkozni a szerepjátékok kedvelői. A **Silmarils** megjelentette a rég beharangozott **Ishar**-t. (**Ishar — Legend of the Fortress**) Ez egy rendkívül szép grafikával megalkotott kalandjáték, amely *Kendoria* fantáziaországában játszódik. A 3D animációk félelmetesek, a szörnyek ábrázolási megoldásai rendkívül jól sikerültek.

—— Amiga, PC ——

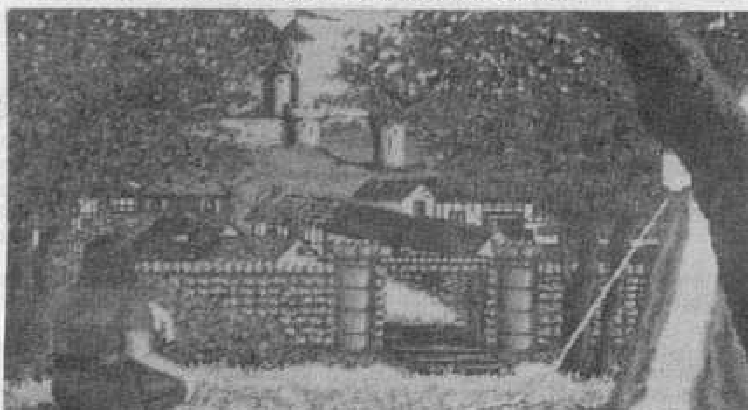
Szégyen volna, ha a **Sierra** neve egy-egy Adventure blokkból kimaradna! Megjelent a **Laura Bow 2 — The Dagger of Amon Ra.** *Roberta Williams* gangster történetének második részéről mit is lehetne írni? Olyan sokat, hogy hamarosan rátok zúdítjuk a teljes leírást is!

—— PC ——

Hát ez cooooI!!! Ismét Pirates!, csak most az űrben. Ki követte volna el ezt, mint az **SSI**! A **Spelljammer** nevet viselő új szerepjátékukban megpróbálták ötvözni a középkor, a jövő, valamint a fantasy világ elemeit. Hát ez sikerült is. Kalózkodásunk során Elfekkel, törpökkel, gnómokkal gyűlik meg a bajunk, miközben a XVII. század kalózhajóinak torzszüleményeivel kell *Elite* típusú küldetésekben részt vennünk a *Spelljammer* galaxisban. Ezután joggal állíthatjuk, hogy a játék stílusát egyértelmű behatárolni. Ez egy olyan kaland, amelyben szimuláljuk a stratégiát!

—— PC ——

A kalandok sorának még mindig nincs vége! Az **UBI Soft** egy a szerepjátékok és a stratégiai játékok érdekes keverékével rukkolt elő, nevezetesen a **Spellcraft**-tal. (**Spellcraft — Aspects of Valor**) *Robert* nagy utazó, és idejének nagy részét az emberiség őseinek kutatására fordítja. A *Stonehenge*-i kőkeresztnél azonban érdekes dolog történik vele. Kiderül, hogy az ott egy dimenziókapu, és *Robert* átkerül a Földről, *Valoria* világába, ahol izgalmas kalandok várnak rá...



Imhol végre ismét a bárdok meséje! (PC)



Az SSI sötét napja — Dark Sun (PC)

Szimuláció

—— 64 ——

A **Code Masters** programozói még mindig kitartanak a „jó öreg" mellett. A foci kedvelőinek lehet csemege a **1st Division Manager**, egy igazi manager játék, melyben taktikát választhatunk, csapatot szelektálhatunk stb.

—— 64 ——

Ugyancsak a **Code Masters** igyekezett a piacra a **SLICKS** című programjával. Szerintünk a **Nigel Mansell GP.** óta ez a legvérmesebb autóverseny szimulátor. Híres nemzetközi pályákon száguldozhatunk, s a játék érdekessége, hogy két játékos móddal is ellátták..

—— 64 ——

Az **Impulze** is szereti a focit, mert a **Match of the Day** című programjukban egy manager szemszögéből láthatjuk el feladatunkat. Napi feladataink egy naptár mezőiben jelennek meg. A sok variációs lehetőség teszi igazán érdekessé a játékot!

—— 64, Amiga ——

Már olyan régen találkoztunk jéghokival gépünkön, a **Zeppelin** tett róla, hogy ez a hiányérzetünk megszűnjön. Az **International Ice Hockey** különösebben semmilyen érdekességgel nem szolgál, hacsak nem azzal, hogy egy gól-elemzést is beépítettek.

—— !64!, Amiga ——

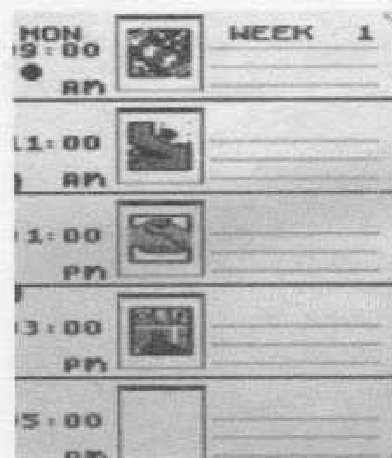
Ha azt mondjuk **Simulmondo**, azt mondod **Big Game Fishing**. Most végre 64-en is pecázhatunk egy nagyot. Bővebben lásd a CoV 27-ben!

—— 64, Amiga ——

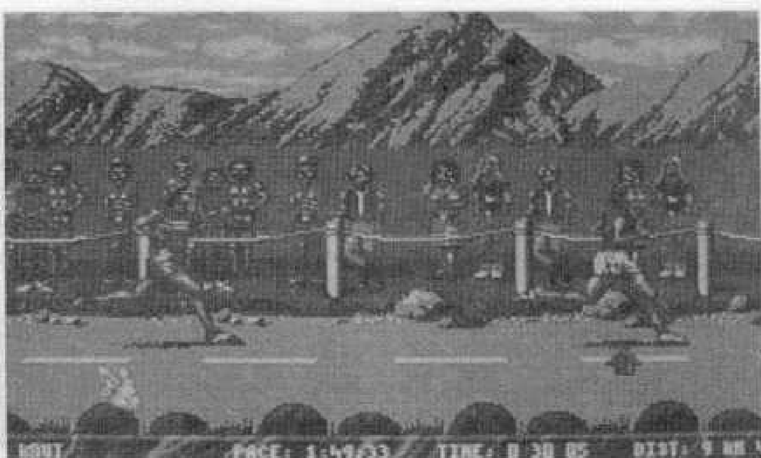
A **Simulmondo** nem csak pecázni tud. Az **1000 Miglia Vol 1.** c. programját most C64-en is kiadták. A program a harmincas évek olasz 1000 mérföldes autóversenyét szimulálja, melyet annak idején Brescia és Róma között rendeztek.

—— Amiga ——

A foci kedvelői nem unatkoznak. A **Grandslam** egyelőre csak Amigán megjelenő **Liverpool** című programja egy UEFA kupa küzdelmet dolgoz fel, managelési lehetőség beépítésével. Két játékos módot is kaptunk, és szép a 3D perspektíva is.



Kivel is játszunk ma? — Match of the Day (C64)



Marathonba kéne menni... — Int.Sports Challenge (Amiga)

64, Amiga, PC

Alig, hogy vége lett a barcelonai nyári olimpiai játékoknak, az **Empire** már nyomul is az **International Sports Challenge** szimulációjával. A 3D vektorgrafikai megoldások élvezetessé teszik a játékot. Hat sportág között választhatunk (műugrás, úszás, lóugratás, kerékpárverseny, lövészet és végül a maraton). Ez utóbbi versenyen csak az előző öt teljesítése után vehetünk részt. A sportjátékok kedvelői hosszú percekre ismét a képernyőre tapadhatnak.

Amiga

Ugyancsak a foci kedvelőinek lehet csemege a **Rage Software** által kiadott **Striker**. A 3D pályakép élethű animációt tár elénk. A legforróbb pillanatokat visszajátszhatjuk, taktikát változtathatunk játék közben stb. Egyszóval izgalmas meccseket élhetünk át segítségével.

Amiga

Ezekután már talán unalmasnak tűnhet az a bejelentés, hogy végre megjelent a **Krisalis** új foci szimulációja: a **Graham Taylors Soccer Challenge**. Az angol ligaküzdelemben vihetjük véghez mindazt, amit a már megjelent *Bundesliga Manager Professional* című programban megtehetünk. A megrögzötteknek ajánljuk.

!Amiga!, PC

A **Wing Commander** PC-n aratott sikerei buzdíthatták fel az **Origin** programozóit, hogy kiadják ezt a színvonalas akció-szimulátor keveréket Amigán is — igaz egyelőre csak az első részt. Őszintén szólva az a benyomásunk, winchester nem hátrány!

Stratégia

64, Amiga

Mit kezd a bátor halandó egy Cybertank vezetőülésében? Hát persze, hogy elindul felfedező útjára. *Join* is így tett, ám különös módon váratlan akadályokba ütközött. A **Cintronics** új stratégiája: az **Omega** lehetőséget biztosít a számunkra különböző támadási módok szimulálására, a fegyverzet, az elektronikus rendszer stb. szabad definiálása befolyásolhatja egy-egy támadás sikerét.

Amiga, PC

Akik tiszta szívükből imádják a *Civilization*-nel egyenrangú stratégiai játékokat, azoknak ajánljuk az **Impressions** most megjelenő **Caesar**-ját, amely röpke 2000 évvel repít minket vissza a római birodalomba, hogy *Caesar*-t megtestesítve hódítsunk újabb területeket, azokon hozzunk létre településeket, s településeink fejlettségi szintjét folyamatosan emeljük (templomok, csatornák, utcák stb.): így talán elérhetjük, hogy a lakosság ellenünk forduljon, tehát a hatalmunk egyre nagyobb lesz.

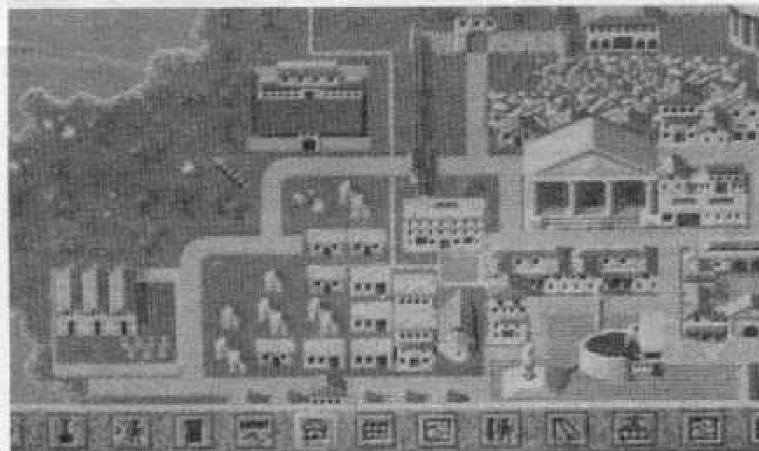
Amiga, PC

Régóta igérgették a **Warriors of Releyne** című stratégia megjelenését, ám az **Impressions** azt csak most nem olyan régen dobta a piacra. Egy fantáziavilágban kell felvennünk a harcot a *Dharak* hordák ellen. A játék érdekessége, hogy forgalomba kerül a karakterszerkesztő Kit is, mellyel mi definiálhatunk új karaktereket a játékhoz.

PC

Az **Artech** csapat megalkotta a háború színházát! A **Theatre of War**-ban három háború típusban kell stratégiát kialakítanunk. A *Medieval*-ban gyalogosok, íjászok és katapultosok ellen kell küzdenünk. A *Great War*-ban már ágyúk és tankok is részt vesznek a csatában, míg a *Centemporary*-ben repülők és rakéták is rontani fogják esélyeinket. A játék egyelőre csak PC-n jelent meg, és kizárólag Super-VGA-s kártyával élvezhetjük. Ez azt is jelenti, hogy a szerzők törekedtek a lenyűgöző grafikai megjelenítésre.

No megállj Caesar, elloptad a Civilization-omat! (PC)



Függönyt fel! — Theatre of War (PC)



Arcade

64

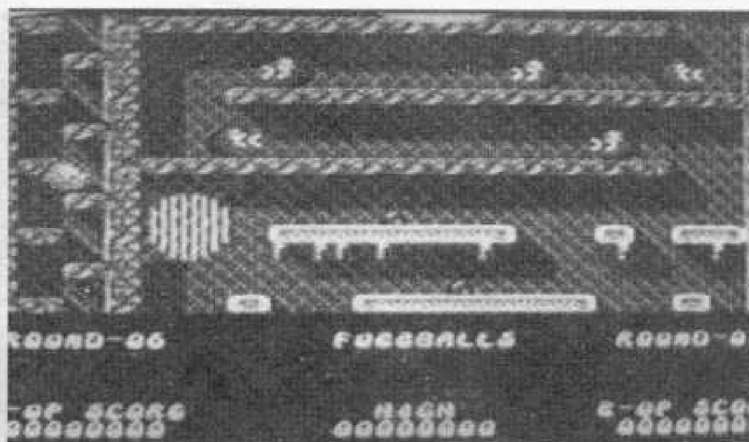
Az **Arcade Masters** hatalmas baromsággal lepte meg a nagyérdeműt! A **Cool Croc Twins**-ben a két krokodil testvér: *Punk* és *Funk* kalandját éljük át. Isten tudja hány szinten kell elvergődnünk szerelmünkhöz, *Daisy*-hez. Pályánként kell teljesítenünk a feladatot, vagyis hogy a kereten belül elhelyezkedő lámpákat meggyújtsuk, amit úgy érhetünk el, ha háromszor megérintjük őket. Természetesen ellenfeleink ebben megpróbálnak megakadályozni. Élvezetes játék, humoros megoldásokkal.

!64!, Amiga

A **Last Ninja III.** óta a **System 3** sem sokat hallatott magáról. Most megjelent játékuk a **Fuzzball** egy akció-kaland keverék. Egy kastélyban kell kóricálnunk 50 szinten. A játékban némileg felelevenednek a *Manic Miner* elemei is. Mint Amiga átirat nem is sikerült olyan rosszul!



Kroki gondok — Cool Croc Twins (C64)



Ennek a focihoz semmi köze! — Fuzzball (C64)

——— 64 ———

Hajdanán 5-6 évvel ezelőtt még érdekesség számba ment egy jó kis hamburger összerakó játékkal kirukkolni C64-en (pl. *Mr. Wimpey*, *Hamburger* stb.). Nem is értjük, mi az új a **Supersoft** által forgalmazott **Burger Chase**-ben? A jól ismert hamburger-összerakó játék re-designolt változata. Feladatunk az egyes szinteken kavarva lepottyantgatni a hamburger egyes alkotórészeit, a zsemlefeleket stb. Szép grafika, gyorsabb animáció, kolbászoló kolbászok, pöffeszkedő tojások. Ennyi. Hááát jobb, ha inkább megtartjuk magunknak a véleményünket...

——— (64), Amiga ———

A **Team 17** programozói csoport is otthagyta már névjegyét monitorjainkon. Elég, ha csak az *Alien Breed*-et, vagy a *Project X*-et említjük. Most nagyszabású baromsággal törekednek az akciójátékok között a TOP 10-es listára. A **Superfrog** egy humoros békakaland. Ugró főhősünkkel kell bejárni a tengernyi pályát. A kis békahercegnek meg kell törnie *Margaret*, a boszorkány hatalmát. Ebben persze nem lesz könnyű dolga, ill. dolgunk. A grafikai kivitelezés jól sikerült, ez egyébként is elengedhetetlen követelmény egy CARTOON képregény-, film- vagy videojáték feldolgozás esetén!

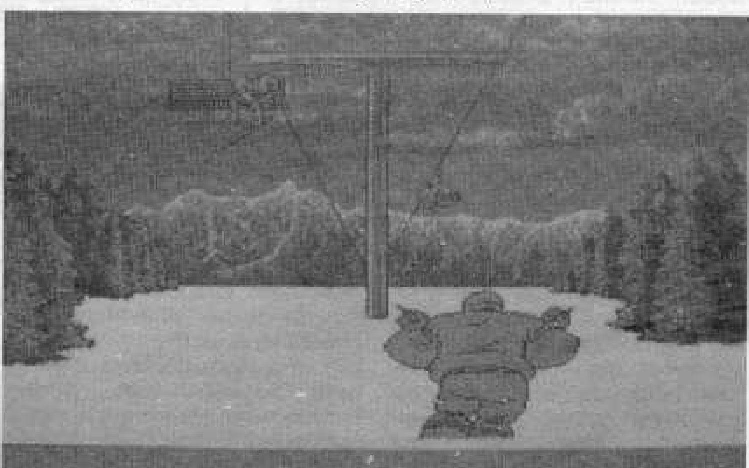
——— Amiga, PC ———

A **Ready Soft** a *Space Ace* és *Space Ace 2* sikereit úgy könyvelte el, hogy nem nagyon fogják visszautasítani a vásárlók a **Guy Spy — and the Crystals of Armageddon** című alkotásukat sem. Ebben a sztoriban egy nagyhírű kém személyében kell elkapnunk a hírhedt gangstert, *Baron Von Max*-et. A dolog nem lesz könnyű, mert a vasútállomástól, a függővasúton keresztül, a hegyoldalon át, Egyiptomtól, Kenyán keresztül egészen Peruig kell üldöznünk őt, míg végül sikerül utolérni és legyőzni. A szép grafika mellett újdonság: még CoVboynak is tetszett!

Barátunk lement békába — Superfrog (Amiga)



Látványos lesiklás — Guy Spy (PC)



Logikai, egyéb

——— 64 ———

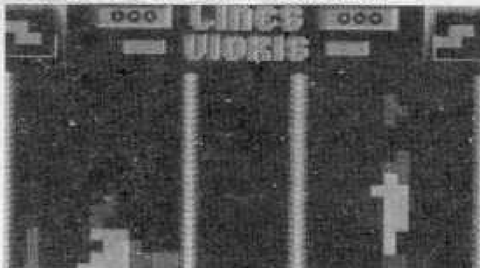
Vajon tudja-e valaki, hogy a *Breakout* stílusú játékok már 1976-ban megjelentek video-játékokon. A **Binary Design** tett róla, hogy a sor ne záruljon le. Leginkább az *Arkanoid 2*-re hasonlít a **Hallax**, mely még szemetebb pályákat és meglepetéseket tartogat.

——— 64 ———

PC-n még ma is kuriózumszámba megy a *Xonix*. Most C64-en egy újabb *Xonix* klónt élvezhetünk. A **Qix**-et is a **Binary Zone** követte el, s természetesen mi is lehetne a játék célja, mint minél nagyobb terület százalékot elfoglalnunk...

——— 64 ———

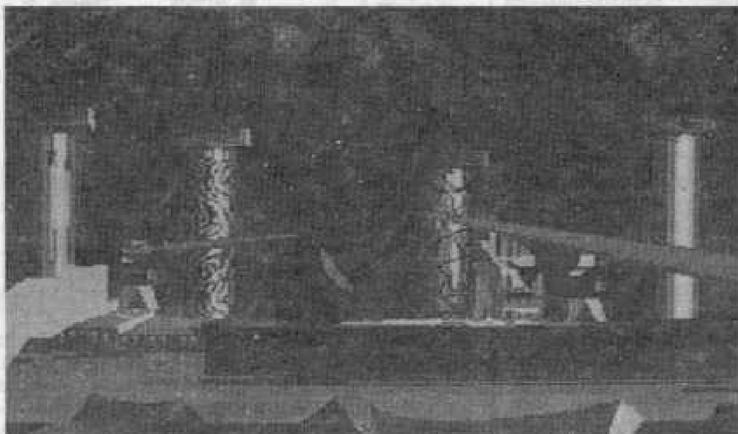
Nicsak! Itt egy újabb *Tetris* klón! A **Binary Zone** most dobta a szelek szárnyára a **Vioris**-t. Ennek a *Tetris*nek az az érdekessége, hogy két játékos opcióval is ellátták, és természetesen van kazettára is!



——— (64), Amiga, PC ———

Az **Ocean** neve is fémjelzett már a szakmában. A **Push Over** című logikai játékukkal most megint nagyot alkottak. Ez a dominójáték egy nagyon érdekes megvalósítása. *Colin Curly* egy komikus figura, aki elvesztette burgonyaszirmait, ám *G.I.Ant* hangyabarátunk segít neki visszaszerezni. Ehhez azonban sok-sok szinten kell átvergődnie magát, miközben logikai feladatok tömkelege vár rá. A kijáratok csak úgy nyílnak, ha az előzetesen összerendezett dominókat úgy döntjük, hogy a „kulcs"-dominó — melyet nem mozdíthatunk — a végén dől el. Egy pálya teljesítéséért token jár. A játék időre megy, de ha lejár, egy tokent feláldozhatunk a továbbjutáshoz. Ötletes játék, reméljük, a 64-es változat is mielőbb megjön.

ANOTHER World



A játék kerettörténetét az introból tudhatjuk meg. Röviden: Vörös hajú főhősünk, egy kutató professzor, az egyik éjszakai titkos kísérlete közben műszaki hibák miatt egy másik világba teleportálódik.
Itt lépünk mi be a játékba. Az irányítást nem írom le, aki fél perc alatt nem tapasztalja ki, az meg is érdemli **(Nézzenek oda! Nem lehet mindenki olyan ómen, mint Te! — CoVboy)**. A game egy tóban kezdődik, ide teleportálódtunk. Miközben íróasztalunk maradványai elsüllyednek a fenékre, gyorsan ússzunk fel, különben szép halálunk lesz. Kedves világba kerültünk, induljunk el rögtön jobbra. A földön araszolgató „lényeket" rúgdossuk le, de vigyázzunk, meg ne harapjanak. Eképpen megtisztítva a pályát, egyszer csak egy kedves fenevaddal találjuk szemben magunkat. Futás vissza! A szakadéknál ugorjunk a liánra, az elszakad, és mi visszakerülünk a medencéhez. Újból fussunk egyet, és amikor odaérünk, ahol a fenevaddal találkoztunk, barátokra lelhetünk, akik lelövik a fenevadat, örömünk azonban nem sokáig tart, mi sem ússzuk meg egy kábítólézer nélkül.
Kisebb töltögetés után egy ketrecben találjuk magunkat, mellettünk egy becsületes tekintetű idegen üldögél. Kezdjünk el lengeni a ketreccel, mire az leesik az ordibáló őrre. Vegyük fel a fegyverét, és kezdjünk el futni cellatársunk után. Pár őr lelövése után (közben cellatársunk kinyit egy ajtót) a kinyitott ajtón át egy folyosóra érkezünk (remélem, közben mindenki rájött, hogy pisztolyunkból lehet pajzslézert, és lézerbombát is kilőni.) A lifttel menjünk először fel, itt megcsodálhatjuk a város panorámáját. Vissza a liftbe, le a földszintre. Itt lőjük szét a folyosó végén lévő kapcsolót. Gyerünk fel egyet a lifttel, itt egy őrt láthatunk alattunk (akit egyébként lóvá tettünk a kapcsolószekrény szétlövésével, nem nyílik az ajtaja). Az előttünk lévő falat szétlőve gyorsan menjünk el az őr előtt.
Az utána következő pályarészre fussunk, itt várjuk meg a társunkat. Miután megjött, menjünk fel és ne ijedjünk meg attól, hogy a közben megjelenő őr ki akar nyírni minket, hanem a társunk által talált nyílásba másszunk bele. A csatornákon végigaraszolva, egy újabb helyszínre érkezünk. Töltsük fel a fegyverünket, a fegyvertöltőbe beállva. A három falat lőjük ki és tovább. Végre szabadban vagyunk, rögtön le is lőhetünk egy őrt (közben láthatjuk, hogy társunk enyhe lövészápor közben menekül). A leszakadt hídnál ne tétovázzunk, ugorjunk le.
Egy sziklaperemre értünk, lőjünk bele egy nagyot a falba. Nini, egy barlangnyílás. Bemenve, egy barlangrendszerbe jutunk.
Essünk le a lyukba, majd a következőbe. Induljunk el jobbra a lezúduló köveket kerülgetve. Ha sikerült, már csak pár húsevő növényt kell kikerülgetnünk, átugrani egy gödröt, egy újabb növényt. Ezután rövid jobbra-futás után egy falhoz érkezünk. lőjük szét. Most pedig vissza mindenen át, viszont a köveknél fölfelé. Egy kiálló sziklapárkányra kerülünk. Várjuk meg, hogy az egy pályával előrébb levő denevér felébredjen, és elkezdjen röpködni. Amikor bekapta a húsevő növény (amelyik a plafonon lóg a cseppkövek között) kezdjünk el átugrálni cseppkőről cseppkőre. Vigyázzunk, hogy mindig a cseppkő tetejéről ugorjunk, mert esetleg nem bírjuk elkapni a következőt, és leesünk. Az utolsó cseppkőről ismerős helyre jutunk, itt már jártunk. Ne ijedjünk meg, hogy nem bírunk visszamenni, hanem essünk le a bal oldalon, és robbantsuk szét a szikla alját. Most már csak fel kell jutnunk. Egy nehéz rész következik.

Induljunk el jobbra, a vermeket átugrálva. Amikor odaértünk, ahol a vízfeneket látjuk, álljunk le a pálya bal szélére, és robbantsuk szét az oszlopot. Baj van, a víz elkezd beömleni a folyosóba. Futás! Ha jól ugráltunk és eléggé gyorsak voltunk, pont kilőkött minket a víz, és megmenekültünk. Na, miután kifújtuk magunkat, irány jobbra. A fal szétrobbantása után jutunk pár pályát, és átfutunk egy vízesés kiszáradt medrén. Ezt csapoltuk meg az előbb. A vízesés után lelövünk egy őrt, mehetünk tovább. Pár folyosó múlva a pálya szélén egy őr üt ki minket. Amikor felemel, kezdjük el mozgatni a robotkormányt, erre főhősünk megrúgja a nemesebb szervét és leejt minket. Fussunk a pisztolyunkért és egy elegáns gurulás után lőjük le. Tovább jobbra. Itt csak két őrt kell majd elintéznünk.

Ha kész (pár óra) futás vissza, a lépcsőn föl. Amint fölértünk az új pályára, rögtön tüzeljünk, (béke poraira — az őrnek) láthatjuk, amint a másik elfut. Menjünk utána. Most egy kis cselt fogunk alkalmazni. Álljunk meg, és húzzunk fel egy pajzsot az ajtók elé. Most közelítsünk úgy az ajtóhoz, hogy kinyíljon. Az őr elkezd lövöldözni, ezért kellett a pajzs. Amint megjelennek az energiagolyók, menjünk hátra, addig, hogy az ajtó bezáródjon. Az őrt szétcincálják a visszapattanó energiagolyók, szabad az út. Az ajtót berobbantjuk, jobbra tovább. Töltsük fel a fegyvert, majd a következő pályán lőjük le a lámpát. Ehhez kell egy kis szerencse, valamennyit várni kell, hogy pont az őr fejére essen, aki éppen azon a pályán áll. Most fussunk balra egészen addig a pályáig, ahol azt látjuk, hogy lelőknek egy foglyot az alattunk lévő folyosóba (ő a régi barátunk). Most segítünk neki megmenekülni. Menjünk vissza oda, ahol az első őrt lőttük le. Itt egy csillár lóg le, ezt lelőve megmentettük a foglyot.

Most menjünk egyfolytában jobbra, amíg egy medencéhez nem érünk. Most úszkáljunk egyet. Induljunk le balra, a második lyuknál fel. Egy kis levegő, áh! Tovább le, le és jobbra, egy vezetékhez érkezünk. Durr bele, majd vissza a felszínre. Ússzunk a jobbpartra, ki a vízből és a következő pályán megtaláljuk a lámpával fejbevert őr hulláját (ha jól céloztunk). Továbbmenve egy újabb lyukhoz érkezünk. Készüljünk fel, egy vesszőfutásra, most nagyon gyorsnak kell lennünk. Essünk le, robbantsuk ki az ajtót, futás jobbra, addig fussunk, amíg a folyosó végére nem érünk. Itt kezdjünk el tűzpárbajozni az őrökkel, tartsuk addig az állásunkat, amíg meg nem jelenik barátunk segítő keze a plafonról és ha odajutunk, felhúz. Fent barátunk zsákmányol egy űrhajót, és indulhatunk.

Baj van, az arénába jutottunk, elkezdenek ránk lövöldözni. Kezdjük el össze-vissza nyomkodni a gombokat, addig, amíg meg nem találtuk a katapult gombját.

Hát igen, jellemző, hogy pont a fürdőbe tudtunk katapultálni. Nyomás jobbra! A következő pályán szedjük le azt a pár őrt, amely szembejön, és tovább. Nini, itt a barátunk, jön is velünk, de ajaj! mi ez a móka? lezuhanunk! Nincs semmi baj, barátunk megment. Hoppá, mit csinál ez, baj van, ez egy őr! Kezdjünk el mászni a falhoz, amin két kar van, miközben megjelent az igazi társunk, és elkezdte püfölni az őrt. Rövid bunyó után az őr elveri a havert, de semmi baj, amint közeledik, húzzuk meg a kart, és az őrt el is felejthetjük. Ne késlekedjünk, gyorsan másszunk visszafelé, a lézerektől ne ijedjünk meg. Ha elég gyorsak voltunk, egy teleport kiszippant minket a tetőre.

Érdeklődő sárkány tekint le ránk, kezdjünk el mászni fel, de főhősünk vár, annyira fáradt, hogy félúton elájul. Ekkor megjelenik igazi barátunk, és a kezébe vesz. Milyen kedves. Felülünk a sárkányra, és elindulunk. The end.

A játék szuper, szép grafika és jó effektek. Aki akar egy jót játszani, és olyan játékot, amit lehet mutogatni barátoknak, ismerősöknek is, mindenképpen szerezze meg. Jó szórakozást (és jó idegeket)!

• Labancz József, Vác

(CoVboy: Természetesen ez is azok közé a játékok közé tartozik, amit olyan sokan kértetek. Ezúton köszönjük Labancz Józsinak, hogy elküldte a megoldást, s így közzétehettük azt!)

LORDS



Néhány hónappal ezelőtt unalmas *Populous*-ozgatás közben hatalmas csatakiáltással esett be az ajtón 0.75 és elordította magát: *„Yeah, ilyet még nem láttatok! Megjelent C64-re a Populous! Csak a nevét változtatták meg...”* Hogy, mit? Na ne szórakozz! Drive elő, por le takarít, floppy behelyez, drive kattog, aztán juhujj!

A játék alapjául valóban a ***Populous*** szolgált, az természetesen már egy másik kérdés, hogy a **Future Art** programozói még koppintani sem tudnak valami tökéletesen. Nyomokban hasonlít a *Populous*-ra, egy kicsit, szóval egy Amigához, vagy egy PC-hez szokott jámbor ember ne várja azt a látványt tőle, amihez hozzászokott, ám a jó öreg C64-es képességeihez, és az utóbbi idők programínségéhez képest csak dicsérni tudjuk **(Na most aztán megerőltettétek magatokat! — CoVboy)**.

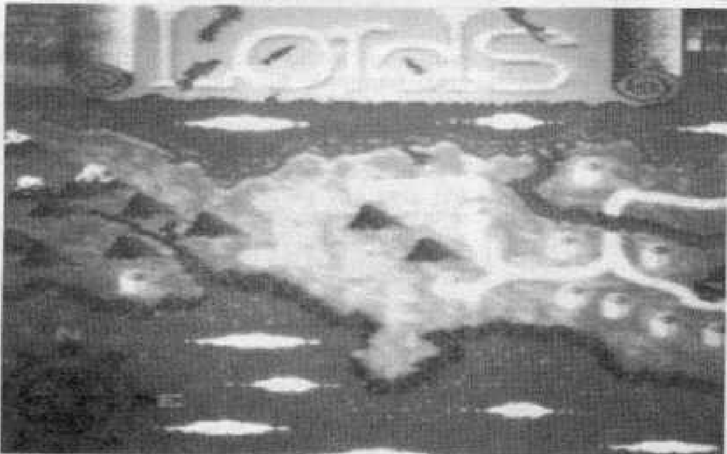
A játékban *istent* játszunk *Lucifer*rel szemben. Mindkettőnknek van 1-1 szolgánk, akik településeket (házakat, várakat...) építenek stb. Célunk *Lucifer* összes létesítményének, végül szolgájának a megsemmisítése.

Ha beszereztük a játékot, célszerű mindenekelőtt betölteni. Az intró megtekintését követően arról kaphatunk tájékoztatást, hogy már a ***Lords II.*** is készül, micsoda káprázatos programbőség... Az intró után választhatunk, hogy melyik éghajlati övben kívánunk isten szerepében tetszelegni **(Úgy imádom, amikor velem foglalkoznak! — CoVboy)**.

1. Mérsékelt égöv
2. Sivatagi égöv

Sok különbséget nem fogunk látni a két típus között, talán az utóbbiban kevesebb hegyet és fát bonthatunk le, no meg a grafikában is van némi eltérés.

A kiválasztás a joy mozgatásával történhet, '**RETURN**' segítségével indul is a játék!
Ezt követően a program érdeklődik, hogy nincs-e véletlenül egy egerünk (MOUSE), ennek hiányában természetesen joystick-kel is kavarhatunk a játékban.
Már csak egy '**SPACE**'-t kell nyomnunk, hogy végre elmehessünk kávét főzni, mert a programozók kevés figyelmet fordítottak egy jó kis gyorstöltő beépítésére...



△ ***Így indul a LORDS...*** (C64)

...a kávé elfogyasztása után visszaülhetünk gépünk társaságába, talán végzett is a töltögetéssel.
Most meg fogja tőlünk kérdezni a program, hogy milyen néven szólíthat bennünket, ezt egy maximum 8 karakteres névvel definiálhatjuk. Most már tényleg indulhat a játék.

A bal felső sarokban fog megjelenni a gép által összeállított világ térképe. Középen alul helyezkedik el a játéktér. Gyengébbek kedvéért a képernyő többi része csak díszítő célzattal került fel. A ***Populous***-ban megszokott 3D perspektíva helyett — elsősorban memóriabeli korlátok miatt — itt csak 2D perspektívát élvezhetünk.
A játéktér jobb és bal oldalán ikonokat találunk, mindkét oldalon kilencet. Ezek négyzet alakúak, alapállapotban fekete kerettel jelennek meg. A manna menynyiségét, illetve növekedését úgy jelzi a program, hogy az ikonok kerete fehérre vált. Csak azt az ikont tudjuk használni, amelyen már fehér a keret. Az ikonok közül 12 varázslat-ikon, a többi pedig a játék egyéb funkcióihoz tartozik.

Az ikonok:

BAL/1. ikon: Nem kell kijelölni. Ha megjelenik rajta a fehér keret, akkor kezdhetünk építeni, vagy bontani. Bontani csak sima terepet vagy hegyet tudunk, vagyis pl. ha fával van dolgunk, akkor azt először is el kell pusztítanunk, majd ezután folytathatjuk bontási dolgainkat. Természetesen kedvünk szerint bonthatunk/építhetünk településeket is, ha úgy érezzük, hogy feleslegesek/szükség van rájuk. Építeni/bontani csak emberünk közelében tudunk. Néha — minden ok nélkül — eltűnhet az öszszes mannánk. **A funkció használata**: tűzgomb+fel és tűzgomb+le;



BAL/2. ikon: Ezzel az ikonnal mocsárba süllyeszthetjük az ellenfél mászkáló emberkéjét. Néhány pont jelképezi, és csak akkor lehet észrevenni, ha tudjuk mit keresünk. Használata nem sokat ér, legalábbis szerintünk.



BAL/3. ikon: Ennek az ikonnak a használatakor a játéktéren egy véletlenszerű helyen RND darabszámú árok keletkezik. Ezekbe bele lehet esni! Ha az ellenfél szolgája éppen nincs a miénk közelében (amikor ki lehet a földet ásni alatta), ez is megteszi. Szintén nem sokra tudtuk használni.



BAL/4. ikon: Ezzel a funkcióval a játéktér közepére jó kis villámokat szórhatunk. Előnyös varázslat, mert ezzel tudunk pl. fákat kipusztítani. Erre alkalmas a Bal/8. ikon is, ezért megfelelő manna esetén célszerűbb azt használni!



BAL/5. ikon: Nem sokra mentünk vele.



BAL/6. ikon: Csatlakozunk az előttünk szólóhoz.



BAL/7. ikon: Földrengés. Ez a leghasznosabb varázslat. A várakon kívül mindent elpusztít az adott területen. A legtöbb ház elpusztul, és árvíz is lehet.



BAL/8. ikon: Ez a varázslat elpusztítja az összes fát. A fatönkök azonban megmaradnak, azokat még külön le kell bontanunk.



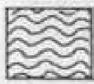
BAL/9. ikon: Villogó ponttal megmutatja a szolga helyét. Nem varázslat! Kis időre úgy tűnik, hogy lefagyott a program, de rövidesen folytathatjuk a játékot.



JOBB/1. ikon: Használatakor nagy robajjal hegy (a képernyőn inkább buckára hasonlít) nő ki a földből, miközben ezrek földönfutóvá válnak. Egyébként ez 1 bontással eltüntethető. Használata sok mannánkba kerül.



JOBB/2. ikon: Árvíz. Használatakor 8-9 játéktérnyi területet eltöröl a föld színéről egy szökőár. Ez sem rossz varázslat.



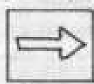
JOBB/3. ikon: ARMAGEDDON. Bevetésekor jelentősen megcsappan az ellenfél házainak mennyisége. Felesleges használnunk. Ha sok a pazarolni való mannánk van, inkább pár földrengést és szökőárat használjunk.



JOBB/4. ikon: Játéktér scrollozása balra



JOBB/5. ikon: Játéktér scrollozása jobbra



JOBB/6. ikon: Játéktér scrollozása felfelé

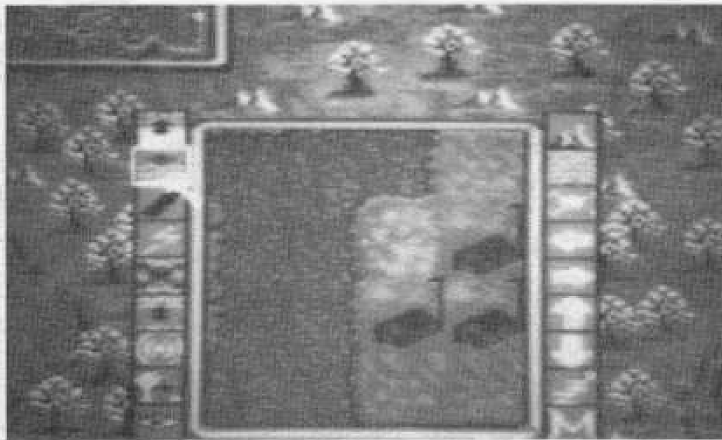


JOBB/7. ikon: Játéktér scrollozása lefelé



JOBB/8. ikon: Ez az igazi PAUSE... ZZZ a ***POPULOUS*** módjára. '**SPACE**' után tovább idegesíthetjük *Lucifert*.





△ ***...s jobb esetben itt végződik!*** (C64)

JOBB/9. ikon: Használatakor a **LORDS** menübe jutunk.



LORDS menü

Ebből a '**SPACE**' segítségével léphetünk ki.

SAVE HIGHSCORES: Ha annyi pontot sikerült szereznünk, hogy felkerültünk a listára, a program kegyesen kimenti az új HSC-t a lemezre.

FINAL RESULTS: Ez a végső kiértékelés. Csak akkor tudjuk használni, ha véget ér a játék. Ekkor tudhatjuk meg, hogy hány kastélyt, várat, házat tudtunk felépíteni, mennyi földrengéssel, esetleg szökőárral sikerült *Lucifer* barátunk idegrendszerét megtépáznunk, valamint azt, hogy hány pontot sikerült elérnünk, és mennyi ideig tartott a játék (óra/perc).

NEW ENVIRONMENT: Új világot választhatunk. Ha enélkül kezdenénk új játékot, akkor ismét játszhatunk az előző pályán. A programozók csak 20 világot alkottak.

BEGIN NEW GAME: Új játékot kezdhetünk.

TERRAIN EDITOR: Mi tervezhetünk világokat. Nem érdemes szenvedni vele, ha nincs meg a játékhoz a **DATA DISC**-ünk, mert 1-2 órai szerkesztgetés után elveszhet az, amit alkottunk.

GAME STATUS: A FINAL RESULTS-nak megfelelő adatokat kérhetjük le játék közben.

SOUND ON/OFF: Ki/bekapcsolhatjuk a zenét. Zenét? Hát ami azt illeti, valami tengermorajlásszerű zaj van, de ezt nem igazán tudtuk zenének azonosítani.

END GAME: A legvégén ezt célszerű használnunk (RESET).

HIGHSCORES: Az eredmény-lista. Ez nem mentődik ki a lemezre. A kimentést a SAVE HIGHSCORES segítségével van lehetőségünk véghajtani.

A legfontosabb tereptárgyak:

Vizesvödrök: A legérdekesebb az, hogy beleeshetünk, de jobb ha inkább lebontjuk ezeket. Mi is kreálhatunk persze ilyeneket.

Hegyek: Nagyon jó, hogy vannak, mert van mit lebontani. Természetesen mi is építhetünk ilyeneket.

Víz: Nem lehet rálépni, de feltölthetjük.

Fák: Mint már volt szó róla, előbb le el kell rombolni ezeket fatönkké, majd lebonthatjuk őket.

Romok: No comment. Pár gerenda, házfalak stb.

A játékról

A játék indulásakor a szolgák a bal, illetve a jobb felső sarokból indulnak. Össze-vissza császkálnak, néha lepakolnak egy-egy házat. A ház hovatartozása a házak mellett kitűzött zászló alapján állapítható meg: fehér, fekete. A házak úgy kerülhetnek egyre magasabb rangba, hogy minél több szabad terepet hozunk létre körülöttük. Ha elérték a kastély szintet, akkor már nem lebonthatók, és az ellenfél is csak árvízzel törölheti el.

A játék elején mászkáló emberkének előtt szépen kezdjünk építgetni, bontogatni, mannánk mennyisége szépen nőni fog.

A ***Populous***-szal ellentétben itt a leghatásosabb varázslat a földrengés **(Én is addig ráztam szegény 64-est, míg a képernyőről minden el nem tűnt! — CoVboy)**. Ez a kastélyok lerombolására nem alkalmas.

Ha egy csattanásszerű hangot hallunk, nézzünk körül a térképen **(...vagy a villanyóránál! — CoVboy)**, mert *Lucifer* elindított egy mászkáló emberkét terjeszkedési céllal. Ha van elég mannánk, végezzünk vele, mert temérdek sok házat, várat hozhat létre.

Pár földrengés, majd a kastélyok eltüntetése végett néhány szökőár, és már nyertünk is!

A grafika jó közepesnek minősíthető, bár véleményünk szerint több településformát találunk, mint a ***Populous***-ban. A hanghatások még elviselhetők, de az ide-oda animáló emberkék rendkívül csúnyára sikerültek. A stratégiai játékok kedvelőinek hasznos időtöltést ígér ez a játék, pár napig mindenki elszórakozhat vele, mielőtt leformattálja a lemezt.

SOUL CRYSTAL

Az elmúlt hetek levéltermése bizonyítani hivatott azt a tényt, hogy C64-re egyre több a német nyelvű **(Szerintem úgy jobban hangzik, hogy dojcsul csaholó — CoVboy)** játék, s ezekkel kevesen boldogulnak. Ezek sorába tartozik a **Starbyte** által forgalomba hozott ***SOUL CRYSTAL*** is.

Mint előző számunk bevezetőjében már említettük, szeretnénk a visszaküldött levelezőlapokon megjelölt kéréseiteknek eleget tenni. Ezt azért említjük, mert a C64-es olvasótábor 90 %-a kérte ennek a játéknak a leírását, tehát bizonyára sokaknak nagy örömére fog szolgálni ez a pár oldal.

Ugyanakkor a játék megjelent Amigára, sőt a napokban megérkezett a PC-s verzió is, úgyhogy 3 legyet ütünk egy csapásra...

A szerzők — az *AVANTGARDISTIC ARTS* — már 1989-ben elkezdték írni a játékot, ez a gyorsaság nem ment a játék rovására, nyugodtan kijelenthetjük, hogy C64-en az utóbbi idők legszebben kivitelezett kalandjátéka (talán nem túlzás ha a kaland előtagot el is hagyjuk). C64-en 6 kemény lemezoldalt elfoglal, de ezt kárpótolja a színvonalas játék, no persze ha tudunk is vele játszani **(én pl. már a németben eljutottam arra a szintre, hogy ismerek ilyen szavakat: sparhelt, kukmál, ziherájsztű, cúg, svarc, meg ilyesmik, de a programban ilyen szavakkal nem futottam össze — CoVboy)**. Egyébként mindazoknak, akik még nem látták a játékot, elmondhatjuk, hogy itt nem kell bepötyögni semmit, minden szó (legyen az ige, tárgy stb) egy listából, clickeléssel választható ki.



△ ***Bizalomgerjesztő nyitás*** (C64)

Szóval az elején mindenképpen nézzük meg az introt, nem bánjuk meg. Ezt C64-en a '**RUN/STOP**'-pal szakíthatjuk meg. Ja és még valami, a C64 verziónál, amikor töltés közben megjelenik a 3.5" lemez képe (à la Amiga), akkor fordítsuk meg a lemezt, és ne lemezt cseréljünk.

Egyébként is intelligens a 64-es változat lemezkezelő rendszere, mert a 6 lemezoldalból mindig csak a megfelelőt fogadja el lemezkérés esetén!

A sztori kezdete: DAVE egy fiatal srác, akinek már tele van a... khm. szóval a hócipője, hogy a muti, meg a fati állandóan beleszól az életébe. Megelégeli a dolgot, és közli felmenőági őseivel, hogy neki ebből elég volt, s elmegy egyedül nyaralni. A muti és a fati ennek nem igazán örülnek, de nincs más választásuk, el kell fogadni, DAVE nem kisiskolás már, így elengedik. DAVE elutazik, majd egy fogadóban (INN) száll meg. Miután kipakolta cuccait, elindul, hogy felderítse a környéket. Itt kapcsolódunk be a játékba...

Mielőtt fejest ugranánk a játékba, a vezérlésről kellene szólnunk egy kicsit: az irányítást végrehajtó igéket négy csoportra osztották, ezek mellett még találunk másik három csoportot is külön funkciókkal a képernyő alján.

1. GEGENSTAND

- **NIMM** — Egy tárgy felvételére nyílik lehetőségünk a tárgyjegyzékből. Azt a tárgyat tudjuk felvenni, ami már megjelenik a tárgyjegyzékben. A tárgyak az egyes helyszíneknek megfelelően automatikusan a tárgyjegyzékbe kerülnek, persze ettől van eltérő eset is. Tanács: lehetőleg temetőkapunál mellőzzük!
- **VERLIERE** — Az előzővel ellentétes parancs. Túl sok értelmét nem találtuk, mivel a tárgyak száma nincs korlátozva.
- **BETRACHTE** — Megvizsgálhatunk a segítségével valamit. Igen szórakoztató dolog, hogy némely alkalommal csak egyszer hajlandó elmondani a dolgokat.
- **INVENTAR** — Kilistázza a nálunk lévő tárgyakat. Ha nem férne ki egyszerre, akkor csak azt közli, hogy sok van belőle...

- **ZERSTÖRE** — Tönkretehetünk valamit. **(Végre egy értelmes parancs — CoVboy)** Túl sok lehetőségünk nem adódik, hogy használjuk. **(A játék elején van egy DAVE nevű objektum, ezt célszerű mindjárt tönkretenni! HI-HI! — CoVboy)**
- **WENDE** — Megfelelne az angol verzióban a USE parancsnak **(Ez vicces! Ha lenne angol verzió! — CoVboy)**. Ha valamilyen dolog véghezviteléhez nem találunk megfelelő igét, akkor ezzel is próbálkozhatunk, ám a legtöbbször a program az *„Also gut! Schwann..."* kezdetű szöveggel válaszol, ami azt próbálja az értésünkre adni, hogy valami marhaságot igyekszünk elkövetni...

2. AKTION

- **DRÜCKE** — Megnyomunk valamit. Ezt fogjuk használni a legkevésbé **(De kár! CoVboy)**.
- **ZIEHE** — Meghúzunk valamit. Születésnap nem lesz a játékban, így csak egyszer fogjuk használni...
- **SPRICH** — Beszélünk valakivel. Gyakran többször is használnunk kell egymás után.
- **GIB** — Átadunk egy tárgyat valakinek. Erre sem sűrűn lesz szükségünk.
- **HILF** — Segítünk valakinek. Hasonlóan, mint a ZIEHE-nél...
- **WARTE** — Várakozunk egy lépést. Noha egy helyen úgy éreztük, van értelme a használatának, mégis úgy gondoljuk, egyszerűbb, ha mást lépünk!

3. MANIPULIEREN

- **ÖFFNE** — Kinyitunk valamit, de ez nem csak ajtó lehet! **(Sört nem találtam! — CoVboy)**
- **SCHLIESSE** — Az előző ellentét-párja. Nem nagyon fogjuk használni.
- **VERRIEGLE** — Zár bezárása — kulccsal ajánlott.
- **ENTRIEGLE** — Zár kinyitása - szintén kulccsal.
- **BEFESTIGE** — Összekötünk két objektumot. Egyszer lesz rá szükség.
- **BEWEGE** — Elmozdítunk valamit. Alkalmas lehet titkos ajtók keresésére.

4. UMGEBUNG

- **SCHAU** — Visszakérhetjük a helyszín leírását.
- **AUSGÄNGE** — A kijáratokat kérhetjük le.
- **BETTRITT** — Belépünk valahova.
- **VERLASSE** — Elhagyunk valamit (pl. csónakot).
- **GRABE** — Ásunk. A játékban két helyen kell használnunk, ebből egyszer találunk is valamit.

5. SPIEL

- **PUNKTE** — A játékban elért pontszámunkat tekinthetjük meg. A C64-es verzió ebben a kérdésben érdekes dolgokat mutatott. A végén van 3 cselekedet, melyek összértéke kb. 2500 pont. A játékot gyakran teljesíteni lehet 3-4000 ponttal is, úgy hogy ezután a ponttáblázatba kb. 6000 ponttal iratkozunk fel. Egyértelmű nem?
- **LÖSUNG** — Megoldást jelent. Lehet próbálkozni...
- **ÜBER S.C.** — Infókat kapunk a játékról.
- **CREDITS** — Erre nem jöttünk rá...
- **NEUSTART** - Újrakezdés.
- **SPIELENDE** - A játék befejezése.

6. DISK

- **SPEICHERN** — Játékállást menthetünk.
- **LADEN** — Játékállást tölthetünk.
- **INSTALLIEREN** — Save disket készíthetünk **(Ja, hogy C64-re neked is hibás törésed van? Akkor ne csodálkozz azon, ha ez nem fog sikerülni! — CoVboy)**.

7. SPEZIAL

- **KURZTEXT** — Ha aktív, akkor csak az ismeretlen helszínek leírását kérhetjük le. Célszerű használnunk, mert a 4-5 oldalas szövegektől gyorsan gutaütést kaphatunk!
- **AUSFÜRLICH** — Az előzővel ellentétben itt mindig megkapjuk a helyszín leírását.
- **MUSIK** — Ki/bekapcsolhatjuk a zenét. A zene még C64-en is élvezhető **(csak 4-5 perc múlva megy az ember idegeire — CoVboy)**.
- **SIDMODUS** — C64-en a zene hozzáigazítása a hangchiphez.

Akkor talán mégis fejest ugorhatunk...

I.rész - DISK B / SIDE 1.

Már megint csak kapkodunk! Majdnem elfelejtettük, hogy a menüpontoktól jobbra találjuk a négy égtájnak megfelelő nyilakat. Ha valamelyikre ráclickelünk, abba az irányba kóricálunk tovább. Az egyszerűség kedvéért a továbbiakban a négy égtájat a magyar rövidítésének megfelelően fogjuk jelölni. Tessék csak annak megfelelően clickelgetni (É,NY,D,K)! Az utasítás és tárgylista mezőjében található információt pedig az ugyancsak a menük mellett található fel és lefelé mutató nyílra való clickeléssel léptethetjük fel és le.

Az elején már elmondtuk, hogy egy fogadóba érkezünk. **(Mondjuk ezt a kép alapján elég nehéz megállapítani! — CoVboy)** Illene bejelentkeznünk a hotelportásnál, menjünk tehát a recepcióhoz (NY, É). Jó szokásunk szerint megvizsgáljuk az asztalt (BETRACHTE TRESEN), hátha elfelejtette a portás levenni az előzőleg otthagyott borravalót. Pénzt ugyan nem találunk, csak prospektust, amit fel is vehetünk, el is olvashatjuk, de ha akarjuk, tönkre is tehetjük. Az asztalon van még csengő is, jaj de jó, nyomjuk meg. Nothing happen. Mi a fene! Nyomjuk meg még kétszer, erre hajlandó végre előkerülni a portás (PORTIER) is. Ha nem így lenne, csengessünk még egy párat!. Biztos ***SOUL CRYSTAL***-ozott a szobájában, azért nem hallotta az első csengetést (KLINGEL). A portással cseveghetünk egy kicsit, intelligens ember révén hajlandó odaadni végre a szobakulcsot is (ZIMMERSCHLÜSSEL). Ha a portás megjelent, beszélni kell vele (SPRICH), hogy a kulcs bent legyen a tárgylistában! Ha már itt vagyunk, ráérünk még felmenni a szobába. Észak felé találjuk az ebédlőt, körülnézhetünk, és beszélhetünk az öreggel is (DORFBEWOHNER). A kajálda megvan, aggodalomra semmi ok, nézzük meg, hol is fogunk aludni. A szobánk elé (D, NY) kóricálunk, és kinyitjuk az ajtót (ENTRIEGLE ZIMMERTÜR MIT ZIMMERSCHLÜSSEL, ÖFFNE ZIMMERTÜR). Mit állunk itt, mint egy faszent, menjünk be (D)! Nézzünk körül. Nyár lévén tombol a 38 fokos hőség, jobb, ha mindjárt fel is vesszük a fürdőgatyónkat (BADEHOSE) **(Szép dolog, mondhatom! Amikor bejöttem a szobába, sehol nem volt ez az átkozott BADEHOSE a tárgylistában, aztán kiderült, hogy a STUHL-t kell megvizsgálni! CoVboy)**. Most tegyünk le mindent (a szobakulcsot és a gatyót azt azért ne), majd vegyük fel magunkra a fürdőgatyót (WENDE BADEHOSE AUF DAVE AN), és távozzunk a szobából (É). Azt, hogy a tárgylistában szereplő dolgok közül mi van nálunk, a tárgylistában szereplő nevek melletti zárójeles megjegyzés tudatja velünk. Így ellenőrizhetjük, valóban csak ez a két tárgy van-e nálunk a távozáskor? Ne felejtsük el kulcsra zárni az ajtót, nehogy meglepetésben legyen részünk! Menjünk keletre (K), dobjuk le a kulcsot a portásnak, majd irány a tó (D,K,K,É és ismét É). Ha csak a gatyó van nálunk, akkor a program írói megengedik, hogy még egy kicsit játsszunk, ergo nem fulladunk meg. Ha kifürödtük magunkat, távozzunk (NY, É), és megcsodálhatjuk a vizesést. Ezt nem lehet kihagyni, menjünk alá (BETRITT WASSERFALL). Lássunk csodát ez egy időalagút volt, és átkerültünk a múltba...

...Menjünk el az erdei tisztásra (K, É), ahol segedelemre szorul egy egyszarvú. **(Mi az, egy mutáns tehén? — CoVboy)** Segítsünk neki, mire ő megajándékoz bennünket egy kristálygömbbel. Most menjünk nyugatra (NY) és már vége is az első résznek.

II.rész (Te is tudtad a kódot?)

A továbbiakban is csak akkor jegyezzük meg zárójelben a lényegesewbb német szavakat, ha azt fontosnak találjuk, egyébiránt a listából ki lehet némi töprengés után következtetni, hogy kiről, vagy miről van szó. Indulásképpen menjünk nyugatra (NY), majd tájékozódjunk, kivel van dolgunk, vizsgáljuk meg a tulajt (ERDLOCH), és olvassuk el a üzenetet (BETRACHTE NOTIZ). Ez egy igen rosszul sikerült poén a szerzőktől (egyébként ez jellemző az egész játékra is: a poénok fele még csak hagyján, a másik fele viszont kimondottan idegesítő). Menjünk délre (D), majd nyugatra (NY), ahol találkozunk az ork-kölyökkel. Jobb ha odaadjuk neki a kristálygömböt (KRISTALLKUGEL), s ezt meghálálja!.



△ *Vizesés előttem, vizesés utánam...* (C64)

Hálából elvisz a szüleihez. Kiváló alkalom, hogy körünézzünk. Ha lehet, az orkmamával ne kezdjünk el flörtölni, mert ezt az orkpapa nem veszi jó néven. Az asztalon pipa van, amelyről kiderül, hogy marihuanát tömtek bele. Ha kedvünk támadna pöfékelni egyet, az orkpapa tesz róla, hogy bevégezzük a játékot. 5 lépés után viszont az orkmama véletlenül átkavar a kölykön, mire zűrzavar támad, és az alkalmat kihasználva gyorsan felvehetjük a pipát (PFEIFE). Az edzett ifjúságért mozgalom jegyében egy kis gyalogtúra következik (É, K, É, NY, NY). Egy ház előtt állunk, mondjuk ezt nem volt nehéz kitalálni. Az ajtót megpróbálhatjuk kinyitni **(Pl. PAJSCHERrel — CoVboy)**, de ez nem fog sikerülni, inkább kopogjunk (DRÜCKE (!) TÜR). Meg fog jelenni *Mylgor*, aki megígéri nekünk, hogy kapunk szállást és munkát is tőle, ha aláírunk egy szerződést vele. Ez elég rosszul kezdődik, s a folytatás sem jobb: kitalálja, hogy a szerződést a vérünkkel írjuk alá, majd az is kiderül (BETRACHTE VERTRAG), hogy nem is tudjuk mi áll a szerződésben! Mást viszont nem tehetünk, mint hogy aláírjuk, mert egyébként sovány reményünk sem marad arra, hogy a játékban továbbjussunk. Tehát: WENDE MESSER AUF DAVE AN, WENDE BLUT AUF VERTRAG AN. Adjuk oda neki a szerződést. Mi a manó? Nem történik semmi. Ja, hogy a kést is adjuk vissza? Ezután bemehetünk a házába. Itt vizsgálódhatunk, mindenkinek ajánljuk a kandalló megvizsgálását is (BETRACHTE KAMIN), érdekes jelenet, amint *Mylgor* csúnya szemeket mereszget ránk **(Jenő tekintetét véltem felfedezni benne! — CoVboy)**. Fárasztó volt a nap, térjünk hát nyugovóra (D, WENDE DAVE AUF BED AN). Éjszaka felriadunk egy furcsa hangra, jé ez olyan, mintha kő csúszna kövön **(És még erre mondják, hogy kő kövön nem marad? — CoVboy)**. Menjünk északra (É) és beszéljünk *Mylgor*ral. Adni fog egy csomó tárgyat. Jól tesszük, ha felvesszük ezeket, a ruhákat pedig célszerű fel is ölteni (FELLSTIEFEL, BAUMWOLLHEMD, HOSE, WENDE ... AUF DAVE AN), majd hagyjuk el a házat észak felé (É). Ha elballagunk keletre háromszor (K, K, K), visszaérünk a 2.rész kiindulóhelyéhez. Itt látunk egy méhkast (BIENENSTOCK), amit megvizsgálva a program igen tudományos megállapítást tesz, ugyanis tájékoztat minket arról, hogy a méheknek fullánkjuk van. Nofene. Hát akkor füstöljük ki őket (WENDE PFEIFE AUF BIENENSTOCK AN). Még a program is meg fogja csodálni, hogy milyen 'furcsán' repülnek a méhek? Na vajon miért?! A változatosság kedvéért ismét megvizsgálhatjuk a méhkast, és felvehetjük a mézet (HONIG). Menjünk innen nyugatra (NY), majd északra (É). Egy szakadékhoz értünk, melyet áthidal egy farönk. Az átjutással megpróbálkozhatunk, de biztos egy csigaezred caplatott át rajta az előbb, mert fenemód csúszik. Csizmánkat viszont bekenhetjük egy pici mézzel (WENDE HONIG AUF FELLSTIEFEL AN), majd kavarjunk észak felé (É). Ha átértünk, irány nyugat, és észak (NY, É). Az ezüst kísértése ne kerítsen minket hatalmába, csak az érméket vegyük fel. Nyugatra találunk egy lapátot (SCHAUFEL). Menjünk a falu közepére (K, D, K, D, D, NY). Innen pedig északra, majd nyugatra (É, NY). Találunk egy „kalandorbolt"-ot, melyben minden felszerelés kapható, csak most kifogyott a legtöbb a raktárból. Kutyaszán még van, adjuk oda az eladónak az ezüstérméinket (SILBERMÜNZEN), mire az eladó közli, hogy ezért a bagóért szuper minőséget nem tud produkálni, de azért valamit kapunk, csak el kell menni érte északnyugatra (NY, É). Rendkívül érdekes megjegyzést fűz a program abbéli cselekedetünkhöz, ha mi próbálnánk meg a szánt húzni: közli, hogy a kutyák lusták, és feltelepednek a szánra. Ezért inkább mi üljünk rá a szánra (BETRITT HUNDESCHLITTEN), és huzattassunk északra (É). A program egy kicsit unalmas novellát közöl arról, hogy farkasok jelentek meg és felzabálták a kutyáinkat (nagyon éhesek lehettek, mert a szán is eltűnt). Ha északra (É) megyünk, egy szakadék állja utunkat — lehetőleg ne kecmeregjünk bele. Nyugatra (NY) van egy jégpalota. Nem engednek be minket, eljött tehát az ideje, hogy megigyuk az italt (WENDE ELIXIER AUF DAVE AN), majd rögtön utána északra távozzunk (É). A palotába bejutva beszéljünk *Firon*-nal, aki azt mondja, hogy ő kész a halálra. Segítsünk neki (HILF), erre a program megdicsér bennünket, de egyéb nem történik. Próbáljunk vele még beszélni párszor, végül megunja, ad egy jégkulcsot, és kitesz minket a szánkós helyszínre. Ezúttal nem kutya-, hanem borzszánkót találunk. Szálljunk be (BETRITT DACHSSCHLITTEN), majd huzattassunk dél felé (D), szálljunk ki (VERLASSE), és menjünk a szakadék túloldalára (D, K, K, D, K, É, É). Ezúttal keletre megyünk (K), majd be a kolostorba (É). Az ebédlőben körülnézve találunk patkánymérget (talán ezért olyan kihalt ez a kolostor...), az északra (É) lévő kamrában pedig egy kardot. A karddal menjünk a bányába (D, D, NY, NY, É), és ezüstözzük meg a kardot (WENDE KURZSCHWERT AUF SILBER AN). Most már mehetünk a temetőkapuhoz (D, K, K, É, NY). Természetesen mi nyithat egy temetőkaput? Na mi? Hát persze, hogy a jégkulcs! Menjünk a temetőben északra (É), ahol áshatunk. Más, hasonlóan értékes leletek mellett találunk egy kezet, amely kinyújtott középső ujjal üdvözli a kedves játékost **(Hm. Valamelyik őskori CoV postájában mintha lett volna már valami hasonló! Hol a copyrightom? — CoVboy)**. Menjünk északra (É), és vizsgálódjunk, majd mártsuk bele a kardot a szenteltvízbe (WENDE KURZSCHWERT AUF WEIHWASSERBEZKEN AN). Ha ez is megvolt, menjünk le. Az itt talált sírkövet (GRABPLATTE) megvizsgálva kapunk egy imát, amely lelkünk megnyugtatására szolgál (... végül is elég nagy bunkóság a szerzőktől, mert egészen másra szolgál...). Menjünk fel, majd imádkozzunk az oltár előtt (WENDE GEBET AUF ALTAR AN — mit ne mondjunk, ez elég érdekes módja az imádkozásnak!). Erre meg fog jelenni *Jack* barát szelleme (SPRICH MIT JACK'S GEIST), aki el fogja mondani, hogy *Firon* testvérét, *Richard*-ot megölték, és hogy a teste itt van, a feje pedig egy elhagyott bányában lett elásva. Hm. Ez véletlen? Menjünk oda (D, D, K, D, NY, NY, É, NY), és ássunk rendületlenül. A program örömmel fogja közölni, hogy megtaláltuk a király fejét. Sajnos mutatni nem mutatja, pedig milyen szép látvány lenne... Menjünk vissza a temetőbe (K, D, K, K, É, NY, É). Ezúttal nyugatra (NY) megyünk. A felénk settenkedő árnnyal ne törődjünk, menjünk északra (É), nyissuk ki a szarkofágot, és tegyük a csontvázra a fejet (BEFESTIGE ... MIT SILUETT). A király teste összeforr a fejével, majd hirtelen eltűnik. Kopogtat valaki a hátunkon — a szellem megjelent mögöttünk (még jó, hogy nem ütött fejbe). Beszéljünk vele párszor, mire nagy nehezen kapunk tőle egy varázsajtót nyitó imát (olyat, mint *Mylgor* házában), ez persze nem elég erős ahhoz, hogy a vízesést lezáró varázst semlegesítse, úgyhogy menjünk délre (D). Na már megint itt van a kedves kis árny, aki másodállásban farkasember. Nyírjuk ki: (ÖL FARKASEMBER, ja bocsánat ez nem *Rátkai* stuff, szóval ZERSTÖRE, vagy WENDE KURZSCHWERT AUF WERWOLF AN — ez csak akkor fog sikerülni, ha előzőleg ezüstöztük és szenteltvízbe mártottuk a kardot, máskülönben barátunknak nem lesz gondja a vacsora beszerzésével). A farkasember ekkor átalakul egy fiatal nővé, majd érintésre elporlad. **(Ez a legújabb fogamzásgátló szer? — CoVboy)** Megtudjuk, hogy a farkasember megsebzett minket, sebünkből zöld vér szivárog, a seb egyre csak nő, és előbb utóbb mi is farkasemberek leszünk. Hát ez cooool!

Ha eddig mindent jól csináltunk, akkor *Mylgor* ajtaja nyitva van. Menjünk is oda (K, D, K, D, NY, D, D, NY, NY, D), majd tovább délre (D), és korábbi — nem a legkorábbi — hálóhelyiségünkben találjuk magunkat. Főhősünk közben erősen morcolgatja szemöldökét — talán mégis csak le kellett volna csapni azt a nyavalyás *Firon*-t. Jó ötlet, de könyörgünk, akkor hogy fogjuk elhagyni a jégpalotát? Az ajtót nyissuk ki a varázsigével (WENDE ZAUBERSPRUCH AUF WESTTÜR AN). Menjünk innen nyugatra (NY). Vizsgáljunk meg mindent, és nyissuk ki a fiókokat (SCHUBLADE). Itt egy csomagra lelünk, melyben egy laborkulcs lapul. Induljunk vissza a kandallóhoz (K, É). Ha megvizsgáljuk a kandallót, arra a következtetésre jutunk, hogy valami nem stimmel. Mozdítsuk el (BEWEGE KAMIN), és az itt található lejáraton menjünk le. A labort most még hagyjuk, a szobába menjünk be. Az ágyban egy amulettet találunk, amit azon nyomban magunkra is ölthetünk. Most már visszamehetünk a labor elé, nyissunk be (ÖFFNRE TÜR, É). *Mylgor* nem örül nekünk (ha sokat szórakoznánk vele, akkor belénk döf egy jó kis injekciót). Kapóra jön a polc, döntsük a nyakába (ZERSTÖRE REAGIEREN), a keletkező robbanástól elszáll, de nem puttyad ki. Menjünk innen ki (D), és csukjuk is be az ajtót. Ekkor az ajtó mögött egy hatalmas robbanás zajlik le, amit az ajtó sem bír ki, és nyakunkba szakad az egész ház, ami azért kínos, mert vajmi kevés az esélye annak, hogy valaki kiás bennünket (hősünk meg is jegyzi véleményét a dologról). Azért kapunk egy kis vigasztalást is: *Mylgor*-t valószínűleg képtelenség levakarni a falról... A labort tehát jobban le kellene zárni (VERRIEGLE LABORTÜR MIT LABORSCHLÜSSEL). Nagyszerű! Menjünk a kezdőhelyszínre (fel, É, K, K, K). Most végre mehetünk északra (É), és ezzel vége is a második résznek.

III.rész

Indulásképpen menjünk délre (D) — ezt a képet érdemes szemügyre vennünk! Tölthetjük is vissza az előző állást... Menjünk inkább keletre (K). Itt egy kis birkózást fogunk folytatni az amulettünkkel, majd eldobhatjuk; ha fel akarjuk újra venni, akkor elnyeli a föld. Menjünk kétszer északra (É, É). Itt a mocsár-tó, melynek partján egy csónak van — nem kell nagy fantázia ahhoz, hogy kitaláljuk, hogyan lehet megfulladás nélkül átjutni a túlsó partra (BETRITT BOOT, É). Itt a táblán azt olvashatjuk, hogy nyugatra tilos menni, tehát arra megyünk (NY). Jaj! Sajnos elnyelt a futóhomok... Talán mégis észak (É) a jó irány. Innen mehetünk nyugatra (NY). Most ne menjünk délre



△ *Így jár, aki málnaszörpbe dugja a fejét!* (PC)

(gondoljuk nem kell kommentálni, hogy mi van ott?)... Északra két bonus helyszínt találunk — akinek sürgős elhaláloznivalója lenne, az menjen arra. Marad tehát a nyugati irány (NY), ja és a követ (RIEGELSTEIN) se felejtsük el felvenni **(Ki követ és mit követ? — CoVboy)**! Itt van az öreg remete. Beszéljünk vele párszor. Mond egy pár hasznos infót, végül a program megállapítja, hogy a remete már kissé (nagyon) hülye. Menjünk vissza (K, K, majd É). A kastély előtt vizsgálódjunk, majd menjünk északra (É), és máris láthatjuk hősünket, ahogy ott fekszik felnyársalva — nyakunkba pottyant a rács, ahogy ráléptünk a platformra, kénytelenek leszünk hősünket feláldozni (WENDE ZIEGELSTEIN AUF PLATTFORM AN). Miután a rács leesett (ÖFFNE FALLGITTER), és most irány észak (É). Mivel a kapu zárva van, menjünk a kapusházba, ahol megtaláljuk a kapukulcsot. Menjünk vissza a kapuhoz. Nyissuk ki a kulccsal — természetesen sikerül beletörni, de azért ki tudjuk nyitni. Menjünk északra (É) — a program egy hosszú monológgal untat bennünket, melynek a végén megjegyzi, hogy a DESIGN-t a programban valószínűleg szentimentális öregemberek hozták össze — esetleg remeték... (hát ez tényleg jó poén volt) Vége is a III. résznek.

IV. rész

Ebben a részben természetesen azzal kezdünk, hogy a kapu bezárul mögöttünk. Menjünk a kertbe (NY), innen pedig az istállóba (É). A kalandort megvizsgálva egy cédulát találunk fontos infóval. A ládával nem tudtunk mit kezdeni (össze lehet pl. törni). Menjünk inkább a földalatti barlangokba (D, K, le, le). Északra találunk egy tervrajzot (egy szót sem értünk belőle), és egy parfümöt (ezt a program minden tiltakozása ellenére öntsük magunkra — WENDE PARFÜM AUF DAVE AN). Menjünk délre (D), majd nyugatra (NY). Itt egy Cu-Sath nevű állat őrzi a nyugatra vezető folyosót (szerintünk egy hagyományos kardfogú tigris) **(Szerintem meg a kuset az olyan mint a háló-kocsi, csak éppen ébren van! — CoVboy)**. Ha a parfümöt magunkra öntöttük, akkor át fog engedni. A trónteremben találunk egy palástot. Ezt öltsük magunkra (WENDE PURPURMANTEL AUF DAVE AN). Ezután menjünk a tóhoz (K, D, D), majd innen nyugatra (NY). Az öreg hanyattesik a palásttól, ha beszélünk vele, akkor odaadja a csónak kulcsát. Mehetünk vissza a tópartra, és szálljunk be a csónakba (BETRITT KAHN). Nyissuk ki a lakatot (ENTRIEGLE KAHN MIT BOOT SCHLÜSSEL), és evezzünk át (K). Zárjuk le a csónakot (különben elúszik), és lépjünk ki a szárazra (VERLASSE KAHN). Dél felé a házban egy vaskulcs található (D, EISENSCHLÜSSEL). **(És félegykor? CoVboy)**. Most menjünk vissza a tópartra az előbb ismertetett módon, és innen menjünk fel a kastélyba (É, K, itt majd később lesz dolgunk, É, fel, fel, É). A fogadóteremben vagyunk. Menjünk északra (É), nyugatra (NY): bejutunk a lépcsőházba. Itt először menjünk fel, majd vizsgáljuk meg az eget, ezután pedig a teliholdat. Szegény *Dave*-en érdekes szőrzet nő, és üvölt egy-kettőt, majd visszakapjuk az irányítást. Menjünk északra (É). Az asztalon találunk egy könyvet, ezt el kellene olvasni. Most menjünk az alagsorba (D, le, le). Először menjünk keletre (K). Itt nagyon érdekes dolgok vannak, de foglalkozzunk a szoborral inkább (BEWEGE KRIEGERSTATUE), és szépen elteleportálódunk. A szobában van egy kulcs (KAYS SCHLÜSSEL), ez nyitja a rácsot (GITTERTÜR). A kis nyílás (SLOT) majd később lesz érdekes. Nyissuk ki az ajtót, és menjünk délre (D). Nézzünk körül: az infók értelmezésére majd később rájövünk (általában túlzottan is később). Nyissuk ki az acélajtót a vaskulccsal, majd irány kelet és észak (K, É). Ismét az elágazáshoz értünk, mehetünk északra (É). Az itteni ajtó állítólag nyitva van... Azért egészen nincs: találunk rajta egy kilincset, amelyet lenyomva nem nyílik ki az ajtó, hanem megnyílik a föld alattunk. Ha megvizsgáljuk a kilincset, akkor azt látjuk, hogy az alsó része vastagabb. Ha nem nyomjuk le, hanem húzzuk („DON'T PUSH IT — PULL IT!" — emlékszel?) (ZIEHE AN TÜRKLINKE), akkor az ajtó balesetmentesen kinyílik. Mehetünk északra (É). A könyvespolcot egyelőre hagyjuk békén **(Még úgy sincs rajta a CoV Évkönyv'92 — CoVboy)**, menjünk előbb nyugatra (NY). Ez *Zargon* hálószobája. Az ágyát átkutatva találunk egy bőrerszényt (LEDER SÄUCHEN), amiben egy papír van. A papíron egy kombinációt találunk! Nagyszerű, most már csak a széfet kell megtalálni hozzá! Kétszer menjünk keletre (K, K), és meg is találjuk — nyissuk is ki (WENDE CODENUMMER AUF TRESOR AN). Kedves ösmerős — a *Mylgor* féle szerződés. Na, ezt most szétszedjük, hogy megszabaduljon a lelkünk. Meg is szabadul — csak sajnos a fejünktől is (GAME OVER). Mégis jobb lesz ezt az incidenst mellőzni. Menjünk nyugatra (NY), és vizsgáljuk meg a könyvszekrényt (BÜCHERWAND). Mesteri logikával kitalálhatjuk, hogy BEWEGE BÜCHERWAND. Mehetünk is északra (É). Az itteni helyszínen néhány pontért vizsgálódhatunk — a levél elolvasásakor a program közli, hogy nem érti, hová tűnt a szerződés — háát épp most vettük fel... A nyugatra lévő szobában (NY) van *Zargon* varázstüze, ami nem forró, hanem jéghideg. A szenteltvíztartóban egy csipetnyi szenteltvíz van. Öntsük rá a tűzre — ez ugyan nagyon jó ötlet, de később esetleg meglepő lesz, hogy nem tudunk kimenni a várból! Oltogatás előtt tehát WENDE VERTRAG AUF PURPURFEUER AN, majd ezután WENDE WEIHWASSER AUF PURPURFEUER AN. Menjünk keletre (K), innen keletre (K) van *Zargon*, de egyelőre hagyjuk békén. Folytassuk a kastély felderítését a felső szinttel (D, D, D, fel, K, É).

A konyhába jutunk, ahol nyüzsögnek a hullák. Itt találhatunk ételt is (lehet enni belőle — 20 pontért), de itt semmi hasznos nincs, tehát irány nyugat (NY). Itt egy szelet fehér kenyeret találunk, meg egy csomó patkányt. A teendő elég nyilvánvaló: WENDE RATTENGIFT AUF WEIßBROTSCHEIBE AN, GIB WEIßBROTSCHEIBE AN RÄTTEN. Ezután mehetünk tovább. Északon (É) a konyhakertet találjuk, ahol 5 pontért sikerül megtudnunk, hogy a füvek (KRÄUTEN) varázsital összetevők. Menjünk délre, majd nyugatra (D, NY), és a kamrába jutunk, ahol körülnézhetünk. Menjünk le. Lám hordók, hát végre megtaláltuk, amiért ennyit szenvedtünk! Vagy mégsem? Nyissuk ki az egyik hordót (ÖFFNE FAß). Sajnos üres, viszont egy átjárót lelünk mögötte. Menjünk át nyugatra (NY), majd északra (É). Itt hősünk nyavalyogni fog egy sort, hogy megint hullákra sikerült bukkannia. Csukjuk be a koporsókat (SCHLIEßE SÄRGE), majd teleportáljunk *Zargon*-hoz (BETRITT DRUDENFUß). Brutális emberek esetleg megpróbálhatják kinyírni *Zargon*-t — no effekt. Ha a kristályt akarjuk összetörni, akkor visszateleportálódunk. Döntsük fel tehát az üstöt (ZERSTÖRE KESSEL), azután törjük össze a kristályt. *Zargon* látványos pirománia közepette eltűnik — csak a koronája és a jogarja marad utána. A koronával nemigen tudtunk mit kezdeni **(Én például Becherovkát szoktam rajta venni — CoVboy)** — logikus lenne, ha egy kis szenteltvízzel el lehetne küldeni egy másik világba, de az sajnos elfogyott, mint a tegnapi Népszabadság. Magunkkal se vigyük, mert minden lépésre 10 pontot lenyúz a vérrel megszerzett összpontszámunkból — a jogarra viszont szükségünk lesz. Menjünk a SLOT-os szobába (NY, D, D, D, D, NY, É), és nyissuk ki a jogarral (WENDE SZEPTER AUF SLOT AN). Hát ez nagyszerű! sikerült kinyitni a kastély kapuját. Menjünk el (D, K, É, fel, K, D, D), de még ne menjünk ki, hanem keressük meg a metró khm. szóval a földalatti forrást (le, le, D). Vizsgálódjunk egy kicsit, és — mivel már a hordónál sem tudtuk szomjunkat oltani — igyunk egy kicsit a vízből. *DAVE* szépen leszőrtelenedik — a fertőzésnek vége. Most már tényleg kimehetünk (É, fel, fel, D).

És ismét a jól megszokott kis életünkbe csöppenünk... **THE END... CONGRATULATIONS... meg minden!**

Mint az eddigiekből már kiderülhetett, a program egyetlen nagy hibája — legalábbis a hazai általános műveltség, és nyelvtudás tükrében —, hogy német nyelvű. A cég egyelőre nem ígér angol verziót, ami elég szomorú, nem valószínű, hogy sok bátor vállalkozó próbálkozna az átírással, figyelembe véve azt a tényt is, hogy a szövegek terjedelme mintegy 320 kbyte (még C64-en is)!

Összességében ettől függetlenül nem rossz kis kalandot alkottak a szerzők, bátran ajánlhatjuk mindenkinek, senki nem fog benne csalódni. Ja, a cég már dolgozik a játék folytatásán, a ***SOUL CRYSTAL 2.*** 1993 egyik szenzációjának ígérkezik. Kíváncsian várjuk...

Gateway Corporation



Akiknek már volt szerencséjük elolvasni a **PC-s játékok** című könyvben található ***SPELLCASTING 101*** és ***SPELLCASTING 201*** játékleírást, azok bizonyára már alig várják a folytatást... Nos a **Legend Entertainment** ismét bizonyított. Legújabb alkotásuk igaz nem az ***S101/201*** folytatása, de nem sok hiányzik ahhoz, hogy ***S301***-nek tituláljuk. A játék menükezelését az ***S101/201***-ből vették át, s a sztori is legalább annyira debil, mint az előzőek **(Talán nem véletlen, hogy engem sem lehetett levakarni a monitorról, amíg áramszünet nem lett... — CoVboy)**

Ezt a programot az emeli az eddigiek fölé, hogy még fantasztikusabb a grafikája (PC-n VGA színeket használ, és néhány SVGA kártyát is kezel 800*600*16-os módban) — legutóbb csak az ***S101*** idején lehetett ennyire áradozni a grafikai színvonalról...

A játék alapötlete (mint ahogy azt Copyright-ként a program állandóan hangsúlyozza is) *Frederik Pohl: Átjáró* című könyvéből származik. Ez a könyv magyarul is megjelent, bár nem terjesztették széles körben (*lásd: Galaktika Baráti Kör*).

Az intro és a kezdetek...

„2077-ben járunk. A Vénusz a Föld túlnépesedése miatt potenciális letelepedési célpont a már majdnem teljesen lakhatatlan Földdel szemben.

Nevéhez nem egészen híven ez a bolygó nem egy paradicsom. A felfedezőknek, majd az útjukat követő letelepedőknek először is alkalmazkodniuk kell a 900 C°-os hőmérséklethez és a 94 atmoszférás felszíni nyomáshoz.

A bolygónak emiatt inkább a belsejét vették volna birtokba az emberek, amennyiben nem találják ott egy régi civilizáció nyomait, és ami a fontosabb, a technikáját. A bolygó keresztül-kasul volt szőve mesterséges alagutakkal.

Az időközben teljesen eltűnt, 500.000 éves civilizáció a Földet uraló 20 billió lakó reménye lett, amikor a technikai vívmányokat is megtalálták.

Egy — a felfedezőről, Sylvester Macklin-ról elnevezett — csatornában bukkantak rá az első űrhajóra.

A felfedező: Macklin mégsem jelentette azonnal az ügyet, hanem inkább beszállt, és maga lépett a tettek mezejére — piszkálta a kapcsolókat, stb... Nem kellett hozzá sok kurázsi, hogy az indítógombot megtalálja: a motorok feldübörögtek, és mihelyt a hajó felszállt, eltűnt. Egy olyan helyen materializálódott újra, amit manapság Tau-féle 'űr'-nek hívunk.

Amikor az űrhajó visszalépett a normál űrbe, Macklin meglepve tapasztalta, hogy még mindig a mi Naprendszerünkben van; és még meglepőbb élménye volt az, hogy egy komplett dokk-rendszerben dokkolódott be, ami a Merkúr és a Vénusz között keringett. Az űrhajó bedokkolt, és Macklin kiszállt körülnézni.

Vissza már nem tudott szállni, közben egyre éhesebb és szomjasabb lett. Elhatározta, hogy ha már úgysem mehet vissza, jelzi az emberiségnek, hol van: kifundálta, hogyan kell a hajó üzemanyag-tartályait felrobbantani. Erre a NASA már felfigyelt, és nem hagyta a dolgot feltérképezetlenül.

A NASA konvoly, amikor a Heechee űrállomáshoz ért, száznál is több működőképes, a fénysebességnél gyorsabb sebesség elérésére képes hajót lelt. Ez az ÁTJÁRÓ lett az emberiség kijárata az ismeretlen világok felé...

A földi kormányok felismerték, hogy bajt okozna, ha egyetlen állam felügyelné az ÁTJÁRÓ-t, ezért egy független multinacionális céget, a GATEWAY ENTERPRISE-t bízták meg a lehetőség hasznosításával."

A fénysebesség feletti űrjárgányok manapság már kísérleti célokat szolgálnak: önkéntes jelentkezők mászkálnak velük ide-oda az űrben, hátha felfedeznek valami érdemleges. Mostanság a tudósok a hajók irányítási rendszerének belső fortélyait még mindig nem ismerik, így előre nem állapítható meg, hol landol az űrhajó — felettébb kellemetlen helyen is végcélhoz érhet...

Ezek a kiruccanások igen veszélyesek. A felfedezők 15 százaléka egyáltalán nem tér vissza, 80 százalékuk semmit sem talál, csak a maradék 5 százalék küldetése bizonyul eredményesnek — és belőlük lesznek a milliomosok.

2101 December 23-án mi nyerjük a lokális lottó-főnyereményt: egy 238575 dollár értékű jegyet az ÁTJÁRÓ-ra, tíz napra, amivel megfoghatjuk az isten lábát...

2102 Május 17-én meg is érkezünk az állomásra...

Rögvest a szobánkban találjuk magunkat. A falon a házitelefon villog, ezzel is jelezve, sürgős üzenete van számunkra. Kapcsoljuk be! (Egyszerűen csak LOOK TV COMSET, miután TAKE DEBIT CARD-dal felszedtük az azonosítási kártyánkat)

A legfontosabb üzenetek

HECTOR GOMEZ:
Figyelem, a Heechee hajó kezelésének ismertetése minden nap 15 órakor van a T20-as teremben, a Tanya szinten. Kérjük, hozd magaddal a DataMan-t!

THOM SELDRIDGE:
Helló, gólya! Én lennék a te konzulensed. Ugorj be egy italra a Blue Hell Bar-ba: minden este ott vagyok, pont nyolckor.

TERRI NELSON:
Én volnék az állomás bemutatója, és a 'híd' az esetleges személyekhez. Bármikor felhívhatsz.

Ez a három legfontosabb személy, akikhez legelőször szerencsénk lesz.
A fiókban lelünk egy némileg humoros kiállítású könyvet is (amit aztán persze becserélhetünk a Corporation office-ban (a Dog-szinten) — READ BOOK — egy DATAMAN-ra): *>Open the drawer; >Take book*
Ezekután kimehetünk a szobából, és mivel a fent említett office pont innen nyílik, NW-re, lépjünk is be! Odabent adjuk oda a nőnek a könyvet, és cserébe meg is kapjuk a személyi adatbankunkat, a DATAMAN-t (*>Give book to the receptionist*)

Az előadás és utána...

Hamarosan itt a három óra, menjünk is a T20-as terembe! (*>Southeast; >North; >Down;* és ott be a terembe: *>West;*)
>Wait until 15:00
A prof az előadáson mindenkit meglel egy kék kitűzővel: szemben az eddigi fehérrel, ez már némi jogot biztosít a röpködésre. Ezenkívül szó esik a Dataman hasznosságáról is.

Az előadás után már semmi dolgunk egészen este nyolcig, ezért már most felmehetünk a bárba (persze meglátogathatjuk a parkot a csavarhúzóért, majd a fegyverszobát a pisztolyért stb...).
>Out; >Up; >South; (Heecheetown)
>East; (Blue Hell Bar)
>Sit; >Wait until 20:00

Thom Seldridge meg is érkezik, és leül mellénk. Először a két fontosabb szintről beszél az állomáson, (Dog és Tanya), majd várakozó álláspontra helyezkedik (*Thom looks at you expectantly*). Ne késlekedjünk, vegyünk neki egy italt, hátha ezzel is elősegítjük karrierünk alakulását **(Nemes cselekedet, ezt magammal szemben is be fogom vezetni! — CoVboy)**:
>Buy Thom Seldridge a drink
Ekkor már komolyabb dolgokat fog megemlíteni:
Kétféle felderítő van: a kék (ez a sima legénység, nevezhetjük öngyilkosoknak is) és a zöld kitűzős (ez már jobb, teljesen szabadon száguldozhatnak ide-oda). A zöldek vehetnek részt az Orion programban, ahol minden fefedezés azonnal fantasztikus pénzjutalommal jár.
Elmondja: *Terri Neilson*, a konzulensünk, esténkén gyakran benéz ide a bárba (22:00-kor), és ő az a megfelelő személy, akinél el lehet intézni a zöld kitűzőhöz való jutást.
Odaadja a memo-ját, hogy mihelyt találkozunk *Terri*-vel, adjuk oda neki, hátha bevesz az Orion-programba.
Amikor befogja a száját, és elkezd újra fészkelődni a széken, ismét rendeljünk neki egy kis löttyöt!

>Buy Thom Seldridge a drink
Újra elkezd beszélni:
„Amikor a NASA felfedezte a kikötőt, a hajókon kívül semmit sem talált... Eléggé fura egy ilyen hatalmas és fontos űrkikötő esetében... Többek szerint is itt az állomáson még egy csomó dolog felfedezetlen.... Össze is hozlak egy legendás Gateway-ivel..." és egy emberrel tér vissza: *Nubar Kamalian-nel.*
Persze mi vagyunk itt a fizető emberek, így ő is rögvest meg akar kopasztani: *„How about a drink, new fish?"* Persze, YES-eljünk...
„Ötször repültem ki, ebből majdnem két küldetés végződött halálosan... Leszálltam egy Diedre-osztályú bolygón, és a sok nyavalyán átverekedve magam egy doboznyi ilyen lemezkét találtam..." — felmutatja a nyakláncát. Emellett egy kicsit szidja a Társaságot, majd nagylelkű ajánlatot tesz: ha megverjük a kaszinóban a *'Ki tud többet a Földről?'*-játékban **(Na vajon honnan vették az ötletet? — CoVboy)**, miénk lehet a medallion, mert neki úgyis van még...
Kövessük is a kaszinóba! Ott *>Play game*

A játék, avagy a programvédelem

A játék: a program védelme (elég egyszerű...). Egyszerűsítés, hogy van négy választható témakör, és akkor már csak a megfelelő válasz-sorrendre kell vigyázni. Tehát, először válasszuk ki a témakört, majd az alábbi táblázat kiválasztott oszlopa szerint billentyűt nyomjuk be.

A = Sorszám
B = Történelem
C = Művészet
D = Tudomány
E = Játékok

A	B	C	D	E
(1)	3	4	3	1
(2)	2	2	2	2
(3)	4	4	4	4
(4)	2	1	1	4
(5)	4	1	4	1
(6)	1	2	3	4
(7)	2	3	2	2
(8)	4	4	4	3
(9)	1	1	3	2
(10)	4	3	4	4

Ha ügyesek vagyunk, az ürge 7-es válaszhelyességénél jobbat érünk el, és így megkapjuk a medallion-t...
Utána már csak vissza kell mennünk a bárba és tízig várnunk (*>Wait until 22:00*)

Felkészülés a próbarepülésre

Hamarosan megérkezik *Terri Neilson* a Felfedezőprogram-szekciótól.
Térjünk máris a tárgyra, az Orion-programra!
>Ask Terri Neilson about orion program
Elmondja, az elmúlt két év 3000 tanítványához képest csak 25 vehetett részt az Orion-programban. Ilyenkor nem sok esélyünk lehet a bekerülésre: legalább két teljesített missziónk kell, hogy legyen (ez a könnyebb része), valamint egy nagy felfedezésünk.
Végezetül még megadja a PV hívószámát, és beszél arról, hogy is lett belőle valaki.
Ezután már semmi dolgunk, dőljünk le a szobánkban aludni, reggel pedig természetesen *>Take all.*
Ha előző nap elmentünk a hangárhoz, ott azt a tájékoztatást kaptuk, hogy másnap érdemes megpróbálnunk a kirepülést — most menjünk is! (*>Out; >North; >Down; >South; >South; >Give blue badge to agent;*)
Némi érdekességet elmagyaráz, majd bevezet a dokkba. Ott máris másszunk fel a hajóba, és üljünk le (SIT).

A kódbeírásnál természetesen a négy karaktert úgy kell beállítanunk, hogy a képernyő alsó felének valamely kiválasztott kódjával azonos pozíción levő számjegyével pontosan megegyezzen, és ekkor GO.
Lesz egy értelmetlen küldetésünk, ahol semmi megoldandó feladatunk (még lehetőségünk sem lesz rá!) (ezeket a program BLACK HOLE, FRAGMENTS, RED GIANT névvel illeti, és felbukkanásuk véletlenszerű), de a másodikkal immár szerencsénk lesz: egy bolygó, a **SIGMA DAYAN 7** körül állunk be keringő pályára. Szálljunk le, vegyük fel az űrruhát (dupla click rá), majd *>Open hatch;* és OUT (Blast Zone).

Az első kaland

Induljunk is el az ösvényen (*>North*), egy barlangbejárat alatt találjuk magunkat. Természetesen felmászni nem tudunk, de jól láthatóan a barlang felett egy ösvény vezet a hegygerincre. Keressük is meg a sziklapárkány kezdetét! (*>West; >West;* (Rockslide), *>Climb Rockslide; >East; >East:* felérünk a hegytetőre. Van itt egy nagy szikla: mi lenne, ha megtaszigálnánk? (*>Look at the large rock; >Look under the large rock*). Hopp... Odalent egy hatalmas sziklahalom keletkezett: hátha most már feljuthatunk a barlanghoz! Menjünk is le! (*>West; >West; >Down; >East; >East;* és végre felmászhatunk a kőhalmon: *>Up;* — Entry Chamber)
Bent érdekes dolgot látunk: néha egy-egy nyílás jelenik meg valamelyik irányba, de mire odalépnénk, már be is záródik a nyílás. De ha más irányba lépünk, szerencsénk lehet... Szerencsére van szabályosság a teendőkben: a következő táblázatban felsoroljuk, hogy merrefelé kell lépni, ha az adott irányban kinyílik a fal:

Erre nyílt ki a fal	Nekünk errefelé kell mennünk:
Northeast	East
East	West
West	Northwest
Northwest	North
North	Northeast

Bent a teremben vegyük is fel a dobozt (*>Take the metal box*) és menjünk vissza (a felszállásnál először álljunk ORBIT pályára, majd onnan induljunk vissza az állomásra)...

Visszatérés után

A felfedezésünkért finom kis 25000 dolcsit kapunk... és automatikusan elő is léptünk... Most már csak az a dolgunk, hogy az előző este kapott számon felhívjuk *Terri*-t, és így egyengessük karrierünk útját egy zöld kitűző képében...

Tehát: vissza a szobánkba! (*>North; >North; >Up; >South; >West*).
Nézzük meg *Terri* számát (*>Look at napkin*). 33-0579. Most már hívhatjuk is... (*>Read the PV commset*, 6-os billentyű). Megmondja, mikor és hol találkozzunk (nálunk ez 9:50 volt, természetesen a Blue Hell bárban).
Ott bejelenti, hogy támogatja az Orion programban való részvételünket, és hogy

minden nap reggel 9-kor van tájékoztató a zöld kitűzőseknek a T52-ben, a Tanya szinten. Persze immár zöldek vagyunk...
Most már itt az idő, hogy a parkban is tevékenykedjünk egy kicsit... (teljesen északon).
Először is, szedjük fel a rózsát az érlelőből, majd (ajánljuk a sima dupla clicket) húzzuk meg a gyümölcsfák melletti szerkentyűn levő vörös kart:
>Pull the emergency lever
Egy kis idő múlva egy karbantartó jelenik meg, átkokat szórva arra a marhára, aki állandóan kikapcsolja ezen éltfontosságú berendezést.
Miközben szétkapja a gépet, átad egy-két szerszámot, köztük egy spéci csillagfejű csavarhúzó-szerűséget. Ezt meg is tarthatjuk, ha beleejtjük a keltetőedénybe (majd miután elmegy, előszedhetjük): DROP KEY IN HYDROPONICS TRAY. Eközben az ürge megállás nélkül nyomja a sódert:
„Maga egy bizonyos Rolf Becker-re emlékeztet... Éppen úgy néz ki, mint ő. Ő szintén egy fiatal kutató volt, '92-ben kezdte. Mindig szerencséje volt, minden küldetésén sikerrel járt, és ezáltal rengeteg pénzt szedett össze.
Szerencsés volt, kivéve az utolsó misszióit...
Az első misszióján pl. egy jeges bolygó körül elkezdett szaglászni, és amilyen hülye szerencséje volt, éppen ráhibázott egy űrhajó-szerkentyűre hatvan lábbal a fagyott metánfelszín alatt. Menten ráeresztett pár rakétát, amivel krátert vágott a jégbe, és így már hozzáférhettek a cucchoz... Csinos kis milliót akaszthatott le a felfedezéséért az istenadta!
A második küldetése is szerencsés volt. Akkoriban még nagy pénzek jártak különleges csillagászati jelenségek lefényképezéséért — ezt is megcsípte...
Mihelyt hazatért, elvette az igencsak szemrevaló Adriana Lafore-t, a Corporation egyik nagyágyújának lányát.
Beckernek meg kellett volna itt állnia, de mégsem tette. Tovább hajszolta a szerencséjét... és nem is jött vissza...
De ezzel a történet még nem ér véget... Később elég fura dolgokat láttam... Van egy tudós, aki a AI laborokban melózik az elkerített részben. Lehet, hogy nem hiszed, de láttam, hogy a falon át tud menni!
Szinte minden éjjel, pontban éjfél után ez az ürge felmegy a Babe szintre, és ott eltűnik.... Egy ládát vonszoltam oda, hogy kilessem, mit is csinál... Az ürge odamegy a folyosó végén levő Heechee fémből való falhoz, és pufff... eltűnik!"

Amint lelép az ürge, szedjük fel a csavarhúzót az akváriumból, majd menjünk ki!
A rózsával lepjük meg a titkárnőt a főtértől NW-re (mert úgyis mondja, ha ASK-oljuk, hogy nagyon örülne egy új rózsának az asztalon levő elszáradt régi helyett):
>Give rose to the receptionist
Az újságban szintén *Rolf Becker*-ről van szó, s arról, hogy a hitves 1 millió dollárt ajánl a férj visszahozójának...
Ezután nézzünk be a múzeumba (a szintünkön teljesen délre van). Van ott egy-két Heechee szerkentyű, amit viszont nem tudunk elcsenni, mert ha a VIZUÁLIS érzékelő nem érzékeli azt a helyén, a vitrinben, akkor riadóztat, ha megpróbálnánk lelépni...
A jobb oldali vitrinben levő szerkentyűről az aláírás alapján kiderül, hogy valamiféle szenzor lehet vagy képrögzítő herkentyű, és van rajta egy kb. 10 cm átmérőjű nyílás... Nem láttunk már egy kb. ekkora mélyedésű szerkentyűt, ami esetleg belefér ide? Hát persze, a medál!
>Put medallion in depression
Most már csak próbálkoznunk kell, hátha valami értelmeset ki tudunk hozni a dolgokból...
>Take the tuning fork
>Put tuning fork in Heechee device: a Tuning fork hologramja (ami ráadásul meg is fogható és át is helyezhető) megjelenik a szerkentyű felett... Mit is mondott a figyelmeztetés? Vizuális riasztórendszer? Hát akkor lehet, hoy elegendő lesz a HOLOGRAM-ot visszarakni a TUNING FORK helyett...
>Take the hologram
>Put hologram on pedestal
A vészjelzés megszűnik: bejött a csel! Most már az eredeti példányt a TUNING FORK-ból nyugodtan fel is markolhatjuk:
>Take tuning fork
Ki is mehetünk... Most lépjünk be a fegyverszobába (az alsó szinten leghátul, IN). A pisztolyt, bárminemű magas is a rangunk, a szobából nem tudjuk kicsempészni: de nézzük meg a szellőzőrácsot, hátha azon át el tudjuk csúsztatni a pisztolyt valahova — hisz az állomáson rengeteg ilyen szellőzőrács van...
Ha valamit látni is akarunk a rácsból, miután felszedtük a pisztolyt (TAKE GUN), álljunk fel az előtérben levő asztalra:
>Stand on the storage cabinet
Most, hogy megvan a spéci csavarhúzó, már ki is tudjuk nyitni a rácsot (sima dupla click!), és bent: meglepetésünkre egy gombot lelünk, amire LOOK-olva megtudhatjuk, hogy ez a légkondicionálót tisztító és karbantartó kis robotot hívja (biztos a patkányok felgyülemlő tetemeit szedegeti össze...) **(...vagy a huzatban felszippantott CoVboy leveleket — CoVboy)**. Nyomjuk is meg, majd várjunk egy kicsit! (Figyelem! PC-n a program itt hajlamos néha a kifagyásra! Pl. előfordulhat, hogy ilyenkor azt írja ki: *„Nem látható itt semmiféle gomb!"*, ilyenkor nem árt bootolni...)
A tisztítórobot megjelenik, és ami érdekes, látunk rajta egy fiókocskát, amiben hurcolásztatni lehet vele ezt-azt. Mi a pisztolyt fogjuk a gondjaira bízni: *>Put gun in the robot waste box;* majd *>Close the air duct.*
Máris mehetünk vissza pl. a mi lakosztályunkba. Ott *>Open vent cover; >Press small button; >Wait; >Take gun;*
Fel is mehetünk, a karbantartó útmutatásai szerint, egy kis szellemidézésre... A felső szinten menjünk teljesen nyugatra, majd akár be is mászhatunk a ládába...:
>Get in the crate
>Wait until 24:00
Perry pár percen belül megjelenik, és mielőtt eltűnne bent, elejt egy cetlit, amit szedjünk fel: *>Get out; >Take slip of paper; >Read slip of paper* (23522).
Itt az idő, hogy bemenjünk...: *>Hit tuning fork;*, majd
>Put tuning fork in slot
A kódot az előbbi papírról lehet leolvasni: simán, egymás után nyomkodjuk be a számokat.
Odabent nem sok érdekesség van (jelenleg).
Ezután már mehetünk vissza a szobánkba némi alvásra...

Ismét hajókázunk

Másnap indulás a T52-be a zöld-eligazításra, kilencre!
Utána mehetünk egy kicsit hajókázni (*>South; >In; >In; >Sit*). A szokott módon írogassuk be a kódot, és az esetleges céltalanra sikeredett küldetések után ismét próbálkozzunk!
Hamarosan az **Aleph 4**-en landolunk — először itt vannak letaglózó színek a programban...
Ez a bolygó már cseles: többször kell visszamászkálnunk ugyanarra a helyszínre, mert a program csak így adagolja a helyszíneket...
>Out (Landing Site)
>East (Path)



>South (Lake Shore)



Itt még nincs sok teendő: talán ha párszor visszatérünk még...
>North
>Northeast (Clearing)



Na, végre értelmes életnek nyomára találtunk! Sőt, ha egy ideig várunk itt, két kürt(?)szó után mindenféle gyanús alakok jelennek meg, és kituszkolnak a tisztásról. Ez ellen úgy védekezhetünk, hogy vagy nyugatra megyünk, vagy — ami először kézenfekvőbb — elrejtőzünk a szikla mögé (HIDE BEHIND BOULDER).
Most már kileshetjük, mit is csinálnak ezek a véglények! WAIT-oljunk a második kürtszó utánig; úgy látszik, ez az építmény valami kultikus célokat szolgáló lehet, mert libasorba állnak előtte, a vezető megfúj valami sípszerűséget, majd simán visszavonulnak...

Ezt igen sűrűn csinálják, és ezt ki is használhatjuk a falujuk meglátogatásához, ahonnan rendes körülmények között menten kirúgnának, de ilyenkor nincs ott senki...

Előtte még menjünk vissza a tópartra... Most már egy szalamandert is lelünk, amit menten csípjünk el (*>Take salamander*), majd irány a falu.
>North (Path)

Itt várjunk addig, míg újra fel nem harsan a második kürtszó, és ekkor most már ténylegirány a falu (*>East*).

Itt menten lépjünk is be (In) a főnök kunyhójába (Chief's Hut).



Itt egy akváriumot lelünk; most még ne áztassuk meg a szalamandert (de főleg magunkat ne: ki tudja, mikor éget szét ez a lötty!), hanem inkább DOWN-nal rejtőzzünk el (Under Big Hut).
Amikor odakint (egy WAIT után) minden elcsöndesedik (...Silence follows), UP, és akcióba léphetünk.
Jé! A vezért tisztelhetjük a lében! Enyhén sebezhető pozícióban van, de ne lőjük le, mert esetleg nem lenne kellemes a méter magas savban turkálni mindenféle lötty után, hát még ha nem is látunk semmit a dög maradványaitól!
Inkább tegyük be a szalamandert a kádba (*>Drop salamander in the tank*), és várjunk. Hopp! Elhalássza a főnöktől a mágikus rudat, de amilyen lüttyő, még csak véletlenül sem adja oda, inkább lelép vele.
Menjünk utána! Na, vajon hova mehetett? Csakis a tópartra! (*>Out; >South*) Valóban itt van! (*>Take the metal cylinder*)
Most már mehetünk is vissza a dómhoz (*>North; >Northeast; >North;* (Base of Dome)). Alkalmazhatjuk a régi, jól bevált trükköt:
>Put metal cylinder in the dome slot
Már megint egy kis dühítés! Gyorsan eláruljuk, mit kell nyomni:

Kérdés száma	Alakzatok rövid leírása	Nyomandó válasz
1.	Háromszögek és körök	4
2.	Egy hatszöggel kezdődik a sor	4
3.	Mindenféle kusza vonal	3
4.	Duplázott síkidomok (tükörhatás)	2
5.	Nem koncentruikus kör-a-körben	5

Ha sikerrel bejutunk, bent mind a három színes izét szedjük fel, majd másszunk fel az emelvény tetejére (*>Take the yellow fan; >Take the blue prayer fan; >Take the red prayer fan; >Up*), majd a kék cuccot a piros, a sárgát a kék és a pirosat a sárga aljzatba tegyük:
>Put blue prayer fan in the red slot
>Put yellow fan in the blue slot
>Put red prayer fan in the yellow slot
A herkentyű máris szállítható... 2xOUT, majd irány az űrhajó (*>South; >Southwest; >West; >Up*), és vissza a támaszpontra...
Most már 50000 dolcsit kapunk tudományos bónuszként, és másfél milliót egyéb címen...

Pár nap pihi után

A jólét megérdemelt élvezete után az egyik nap reggelén a házitelefon villogása ébreszt. Titkos üzenet: ha lehet, azonnal fáradjunk a kaszinóból nyíló szoláriumba, mert a Föld létérdekéről van szó...
Sajnos, jelenleg még nem engednek be a kaszinóból nyíló ajtón, ezért először is szereznünk kell egy beugrót. Ezt a recepció feletti Virtual Reality gép kezelőjétől zsebelhetjük be, amennyiben megtaláljuk a tengerparti VR program rejtett hibáját (a többit is végignéztük itt, de semmi érdemleges nem volt: pl. ugyanazokat csinálni, mint amit mondanak — pl. Ugorjál, akkor JUMP meg hasonlók).
>Out; (Blue Hell Bar); *>Out;* (Heecheetown; *>Northwest;* (Corporation Office Lobby); *>Up.*
Dumáljunk egy kicsit az ürgével... Bizony, ez a MEMBERSHIP BIN lesz a bejuttatónk a klubba...
Az ürge elmondja, hogy lehet kikészíteni egy VR programot, hogy az kifagyjon (tehát nem PRESS ESCAPE KEY segítségével lépünk ki). Nekünk éppen ez lesz a feladatunk; és ahogy már előre is sejthető, itt is a végtelen ciklus (X=X*2) trükkjét kell alkalmaznunk a fagyasztásra...
Először is kapcsoljuk be a VR szimulációt:
>Sit in the couch
>Put on collar
>Push switch; (ha esetleg az nem a Beachon állna, ekkor addig PUSH-oljuk, míg arra nem áll).
>Press power button
Figyeljük meg a helyszínen, hogy itt a SCANNER szolgál minden dolgok sokszorosítójaként (ebből már talán következik is a túltöltési stratégia!); viszont az ürge nem engedi, hogy vackolódjunk a gépével.
Ezért talán itassuk le (*>Take daiquiri; >Give daiquiri to the bartender;* jópárszor)! Nem fog tiltakozni **(Még szép! — CoVboy)**, s hamarosan szépen kidőglik. Ekkor már szabadon nyúlkálhatunk...:
>Take the frosted glass
>Put frosted glass in scanner
És megindul a láncreakció... A VR program persze, annak rendje és módja szerint, kifagy, mi meg megkapjuk a beugrót (NE FELEJTSÜK EL TAKE-KEL FELSZEDNI!).
>Take off collar; >Take membership pin; >Out; >Out; >East; >East; >East
Mihelyt belépünk, láthatunk valakit, ahogy besliccol a szoláriumba, északra. Ez lesz a mi emberünk! Menjünk utána (*>North; >Sit in the couches*).
Rendkívül izgatottan elmondja a névtelen telefonáló, miért hívott ide.
„A Corporation elnökségének speciális asszisztense vagyok, és az ő személyes parancsára vagyok itt.
Amit az Aleph 4-en találtál, több mint egy szimpla gép. Ez a legnagyobb felfedezés azóta, hogy Macklin felfedezte az Átjárót magát; és meg kell mondani, hogy kellemetlen véget jelzett előre.
Miután elhagyom ezt a szobát, légyszíves azonnal menj a Corporation Administrative hivatalába. Leonard Worden és a Tudományos Főmunkatárs már vár Rád, hogy elmagyarázza az Aleph 4-en talált lelet jelentőségét és azt, mit kell tenned azon négylépéses küldetésben, amire kiválasztottunk...
Amit nem fognak elmondani — mert nem is tudják —: minden kis misszió teljesítése esetén 5 millió, a teljes teljesítésekor plusz 25 millió dollár vár Rád...
Bocs, hogy ilyen hülyén kellett ezt Veled közölnöm, de nem akartam, hogy véletlenül kiszivárogjon a dolog... Ha egy ilyen katasztrófa híre eljutna a Földre, ott olyan méretű pánikot keltene, amekkorát még nem látott a világ... És jegyezd meg: nem találkoztunk..."
Gyerünk vissza a Corporation Office Lobby-be! Ott betessékelnek a konferenciaterembe, ahol már várnak ránk, és kezdődik is az előadás:

Az előadás

Leonard Worden kezd:
"Zöld a köpenyed, úgyhogy tudod, ki is vagyok... Ez a hölgy itt mellettem Yung Seon Lee, a Tudományos Szekció főfejese.
Dióhéjban, egy igen veszélyes küldetést bízunk Rád: aktivizáld a Heechee cloaking rendszert, ami remélhetőleg meg fog védeni bennünket egy támadó fajjal szemben. Máris bővebben kifejtem...
Amit az Aleph 4-en találtál, sokkal fontosabb, mint gondolhattad volna: egy komplett Heechee számítógép, optikai rendszerű, kristálymátrixszal az adattárolásra és — manipulálásra. Az a három 'prayer fan', amivel végül is fel tudtad szedni a gépet, pedig tulajdonképp memóriaegység..."

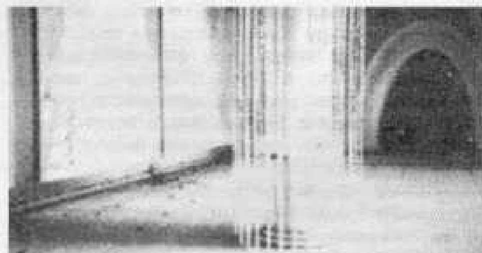
A computer önmagát 'the Savant'-nak hívja. Az eltelt három hét alatt megtanította tudósainknak a Heechee nyelvet, némi matematika-alapot, és egy csipet történelmet. A múlt este mégis azzal fordult hozzánk, hogy az alapfeladata nem a tanítás, hanem a veszély hírének közvetítése.
Elmondta, miért tűntek el a Heechee-ek. Úgy tűnik, találtak egy másik, idegen fajt, a 'Assassins'-eket. Ekkor már az Assassin-ok módszeresen irtották a Galaxis intelligens népeit. Nem tudták a Heechee-iek, miért teszik ezt, így megfékezni sem tudták őket...
A rossz hír, hogy az Assassin-ok még mindig élnek! Egy szép nagy őrtornyot építettek Heechee-en, a 'WatchTower'-t, ami a Galaxis zugaiból érkező elektromágneses és FTL sugarakat figyeli. Ha a torony egy fejlett civilizáció sugárzásait észleli, azt azonnal széttiporják.
A Heechee éppen hogy megközelítette az FTL ilyetén küszöbszintjét, amikor felfedezték az Assassin-ok jelenlétét és fényt derítettek viselt dolgaikra. Úgy döntöttek, építenek egy sugárzás-árnyékoló rendszert. Ez a rendszer 4 generátorból táplálkozik.
A Heechee-iek pánikba estek, éppen ezen védelmi rendszer bekapcsolása előtt. Ezért az űr egy ismeretlen szegletébe távoztak, az Átjárót itt hagyva, és a többi cuccot: hajókat, a Vénusz-barlangokat stb...
Most jön a sűrűje! Amikor a Heechee-iek elhagyták a védelmi rendszerüket, már csak apróbb simítások voltak rajta szükségesek.
A Savant-ot ezután egy olyan bolygóra telepítették, amiről azt gondolták, hogy értelmes lények fel tudják fedezni. Remélték, hogy olyanok is jönnek, akik a kódon is átjutnak, és vannak annyira fejlettek, hogy a négy generátor bolygóját is fel tudják keresni, hogy bekapcsolják őket.
De az **Aleph 4** ezt nem tette meg, és így most rajtunk a sor. Az FTL sugárzás a mi Naprendszerünkben — 'hála' a Heechee technológiának — most már olyan mértékű, ami már aktivizálhatja a WatchTower-t, és így a nyakunkra hozza a halált, viszont nem tudjuk betiltatni a Heechee technológia használatát a Naprendszerben: így nekünk kell aktivizálnunk a Heechee árnyékolórendszert.

„Mivel Te már eléggé járatos vagy az Aleph 4-en, a generátorok bekapcsolása rád hárul. A számítógép minden fontos információt megadott: a pályakódok a négy generátorhoz. Eléggé masszív szerkezetek...
El kell mindegyik bolygóra repülnöd, meg kell keresni a generátor vezérlőtermét. A vezérlőtáblák mindegyikén lesz jobbról balra nézve egy tekerő, egy csúszka és egy nyomógomb. A tekerőt elfordítva az 'áram' megindul. A csúszkát felhúzva a generált tér nagysága kiterjeszthető a bolygó felszíne fölé is. A gomb megnyomása aktiválja az erőteret."
Még megmutatja, mi történik a világunkkal, ha mindez nem jön össze; és a kártyánkat beprogramozza az új koordinátákkal.

Azonnal induljunk is a dokkba, és szálljunk fel!

Repülés Aurigae 6-ra

Szerencsére most már nem kell vacakolni 'értéktelen' helyekkel — menten **Aurigae 6**-on találjuk magunkat (már ha jól állítottuk be a kódot). A szokott módon szálljunk ki. Először ugorjunk be a képernyőn hátul látható barlang-félébe!
>West; (Residence); *>Take the clear prism;* majd *>East;* (sajnos a hátul levő fekete piramist még nem tudjuk felszedni, de ami késik, nem múlik...).
Most már tudjuk pótolni a fémtányér törött szenzorát:
>Take the cracked prism
>Put clear prism in the diamond tray
És indulás:
>Step on the metal disk
Egy nagyon érdekes, pusztulóban lévő városba jutunk. Betérve a templomba, bizony a vezérlőtábla az ominózus 3 tekerentyűvel sugárvédett, jelenleg még nem férünk hozzá.



Ha már itt vagyunk, szedjünk fel egyet a földön mászkáló bogarakból! (*>Take beetles)* Mehetünk is ki, mindenesetre még egyszer álljunk a fémtányérra, hátha fel tudjuk valahol használni a felszedett rovart.
Irány újra a Residence, de előtte szedjük ki a teleport-szerkentyűből az imént belerakott szenzort és a kábelvéget! (*>Take the clear prism; >Take the bright cube)*
Odabent szedjük ki a régi kábelt a műszerfalból:
>Take the dark cube
Rakjuk vissza a jó prizmát az eredeti helyére:
>Put clear prism in the diamond tray
A világos kábelt pedig a sötét helyére:
>Put bright cube in the square socket
Ez a beszéd! Az üvegvédő eltűnt! Persze hiába mozdítanánk a piramist: azt még mindig fogva tartja valami... Talán valamit a mellette levő alapzatra kellene rakni? Próbálkozzunk az evilágból való bogárral!
>Put beetle in the oval tray
>Take the black pyramid

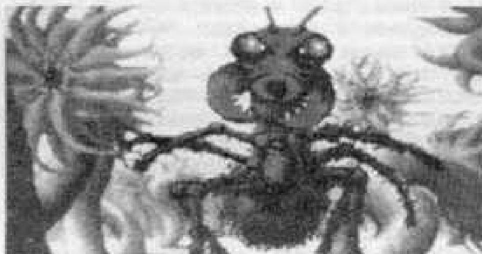
Siker!
Végezetül szedjük fel az összes fontos dolgot:
>Take the clear prism; >Take the bright cube; és máris felmászhatunk a teleport-diszkre... (Előtte értelemszerűen *>Put clear prism in the diamond tray;* és *>Put bright cube in the socket!*)
>East; majd *>Northeast:* egy, a Legend-től már megszokott (lásd az összes eddigi produkciójukat!) labirintusban találjuk magunkat; kövessük a következő irányt:
>Southeast; >East; >Northwest; >South; >West; >Southeast; >North
És egy szerkentyűt lelünk, ami jól láthatóan be tudja fogadni az imént felszedett fekete piramist:
>Put black pyramid on the metal stand

Most már ki is mehetünk: pl. *>South.*

Jaj de jó! A vezérlőtábla sugárfüggöny-védelme megszűnt... Az eligazításon hallottakat használjuk is fel:
>Turn power knob
>Pull deploy lever
>Press activate button
És ezzel az első generátor be is van kapcsolva...
>Out; >Stand on metal disk; gyerünk a bázisra!
Az első ötmilliót megkapjuk, majd máris induljunk a következő célpontra (**KADUNA 3**).

A következő bolygó

Ez a bolygó kínos lehet dús és igen gyorsan növő vegetációja miatt; egyrészt a földből, a lábunknál kinövő növények veszélyesek, ha túl sokáig lennénk egy helyen; ugyanígy veszélyes egy állandóan ránk akaszkodó féreg, amiről ráadásul csak néha kapunk infót, míg a végső infó az lesz, hogy bizony sikerült átharapnia az űrruhát és így nekünk kampec... Ezért időnként DROP WORM-ozzunk és amikor azt írja ki, hogy *'Talán ez az utolsó esély a lelépésre'*, akkor sürgősen váltsunk képernyőt...
A leszállóhelyen *>Take pod;* (ha ez ekkor nem lenne lehetséges, a kígyós pályától nyugodtan visszajöhetünk)!
Keletre indulva (Anemone Thicket), hamarosan egy nagy pók jön velünk szembe.



Mivel közelsége végzetes, és meglógni se nagyon tudnánk előle, lőjük le! Vigyázat, rögtön akkor lőjünk, amikor megjelenik, mert két lövés is kell az istenadtának!
>Shoot spider with gun; >Again



Amikorra kiterül, az aljnövényzet nagysága már aggasztó: azonnal le kell lépnünk. NE menjünk keletre!
Amikor visszajöttünk a (kinyúlt) pókos pályára, már nyugodtan összeszedhetjük a pisztolyt (és ezzel ráadásul összegányoljuk magunkat a pók nedveivel, ami a támadó ragadozók kedvét fogja szegni...) (TAKE GUN), és így már nyugodtan mehetünk tovább...

A mocsáron persze nem tudunk átjutni... Mi lenne, ha az odabent tanyázó lényt használnánk taxiként?
>Throw worm in the Swamp

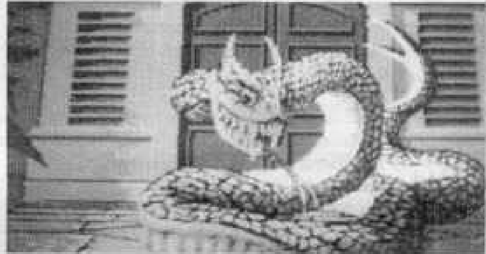
Némi közjáték (RPG-be illő jelenetekkel) után az eddig összegömbölyödött víziló holtan kiterül, és szinte kínálja az alkalmat a rajta való átlábalásra...



>East
Itt a különös növényeknél (ne érjünk hozzájuk!) dobjuk el a leszállóhelynél felszedett gyümölcsöket:
>Drop pod



Egy patkány veti rá magát, de hozzáér az egyik 'aknához', ami felrobban, és a patkányt halálra sebzi. Úgy azt fel is tudjuk szedni:
>Take the rat
Menjünk tovább keletre: *>East*
Aj, de éhesnek látszik ez a kígyó... Talán ha megetetjük valamivel, nem fog ránk áhítozni...
>Give rat to the snake



Bejött, valóban elkezdi a kígyó az ebéd utáni sziesztát...
>Open door; >In

Itt meg egy visszataszító dög hever a műszerfalon... Ha le próbáljuk lökni, menten hatalmasra dagad és ronda pofákat vág, tűhegyes fogakkal. Talán ha ezt a léghajószerűséget kipukkasztanánk valamivel... (az akna-növény pályán van egy szöges bot-szerűség, azt szedjük fel: TAKE SPIKE!)
>Stab pufferslug with spike; >Again

Minden akadály elhárult... a szokott módon indítjuk a generátort:
>Turn power knob
>Pull deploy lever
>Press activate button

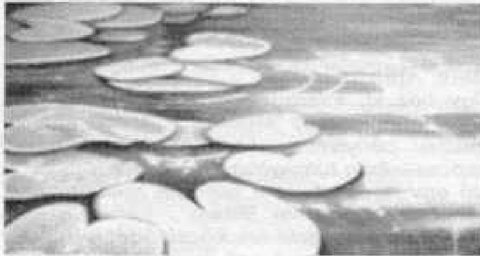
(Persze a lépések közben nehogy elfeledkezzünk a *>Drop worm*-ról!)

És ezzel a pályával is kész vagyunk... Már csak vissza kell mennünk az űrhajóhoz, és hazarepülni...

A legnehezebb küldetés

A következő bolygó végre emberi környezettel és nagyszerű képekkel fogad... Bár eleinte az ember nem tudja, mit is érdemes tennie...

Jó észrevenni, hogy a sziget közepén van egy láp-szerűség: ha mindig innen indulunk vagy térünk vissza, sokkal egyszerűbb tájékozódnunk.

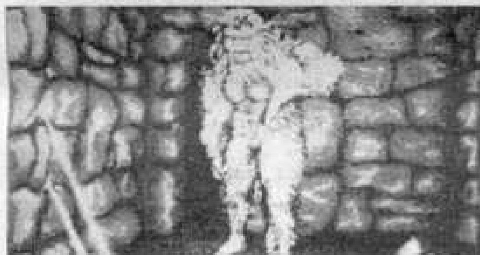


Első utunk vezessen a láptól jobbra. Itt kezdődik az erdő. Ha még tovább megyünk jobbra, a mélyebb erdőbe jutunk, ahol már bizony vadak is tanyáznak...
Itt TAKE ALL-lal szedjük fel a faágat (LARGE BRANCH) és a kúszónövény-ágat (VINE), majd figyeljük az élőlény mozgását. Ha éppen a délkeleti résznél tűnik el, eljött a mi időnk. Menjünk keletre, majd innen a tisztásról északra.

Itt egyetlen érdekes dolog van: egy fatál (WOODEN BOWL). Csakhát, sajnos lyukas; így még gyümölcsöt sem lehet benne tartani. De a sziget északi végén (NORTHEN SHORE) lelhetünk egy kis kavicsot, ami éppen eltömi a lyukat — PUT SMALL STONE IN WOODEN BOWL.

Mit is lehetne rakni a tálba? A víznek nincs sok értelme. De ha felkeressük a bogyóbokrokat, most már nem fogunk csak úgy a levegőbe nyúlkálni, hanem szépen teleszedhetjük a kosarat.

Ezzel csábítsuk el az orkot, hátha sikerül időt nyerni arra, hogy a nagy barlangba benézhessünk!



Menjünk vissza az erdő mélyére, és ismét alkalmazzuk az előbbi cselt, de most az építmény bejáratánál DROP WOODEN BOWL-ot üssünk: főhősünk szépen leteszi a tálat, hogy a hegylakó még csak véletlenül se véthesse el. Tűnés vissza a Dark Forest-részre!
Várjuk ki, míg a 'fenevad' megérzi a bogyók szagát, és elmegy értük, természetesen észak felé. Ekkor gyorsan EAST, és SOUTHEAST — bent vagyunk a barlang külső részében.
Bent (ha In-t ütünk) csak akkor marad meg a főhős, ha éppen nem éjszaka van (sajnos ezt nehéz előre megmondani; ilyenkor ajánlott egyet aludni (már rögtön pár perccel a bolygóra történt megérkezésünk után!) és akkor biztosan nappal lesz ennél a lépésnél!). Ekkor gyorsan kell cselekedni:
>HIT SHARD WITH LARGE BRANCH
>TAKE SHARD,
és azonnal lépjünk le (bár a program azt írja, hogy *„Megragadott a lény, és a fejemet a falba verte..."*. Ehhez képest egész jó állapotban folytatjuk az utat...).
Menjünk valahová vízközelbe (a központi vízhez érve mindig rejtélyesen 'eltűnt' a kristálydarab — de más víznél nem tapasztaltuk ezt...), és WASH SHARD.
Ezzel a kristállyal már abszolút megigézhetjük a vadembert, és így tűri, hogy a nyakába fűzött VINE-nal (TETHER BEAST WITH VINE) fel-alá sétáljon velünk.
Menjünk egy pályát keletre (a mocsártól), míg a DIKE-ra nem érünk (ez a képernyő az űrhajónktól N-W-W-re van). Itt kell egy kis kurázsi!



Dobjuk be a mocsárba a kristályt (THROW CRYSTAL IN POND)! Ez más pályákon azonnali halálunkat eredményezi, itt azonban kapunk még egy lépés-lehetőséget az ork végzetes dobása előtt. Ekkor simán sliccoljunk ki nyugatra, és láthatjuk, az ősember által eldobott kő épp helyrehozza azt a kárt, amit a leszállás közben okoztunk. A mocsár szépen be is fogad... de most nem álmodunk ilyen extra-elvont dolgokról, hanem a valóságban is megnyílik egy csatorna a vezérlőterembe... És itt már csak a szokott dolgokat kell beütni...

A következő küldetés talán a legnehezebb. Rengeteg írott anyagon kell átrágódnia annak, aki valamihez is hozzá akar kezdeni (ráadásul angolul és mindennemű vágás nélkül...).

Ez különben is nagyon nehezen teljesíthető pálya: nekünk is rengeteg RESTORE kellett a végigviteléhez...

Amikor kiszállunk a hajóból, és valahogy elkeveredünk a Mountain Trailhead-ra, maga *Becker* fogad bennünket, akit nem kell bemutatnunk a figyelmes játékosnak: ő az, aki anno elveszett (és mellesleg akinek visszahozataláért egymilliót ígértek a recepciósnál felszedett újság tanúsága szerint). MINDENKÉPPEN ÜDVÖZÖLJÜK (GREET)! Megemlíti, látogassuk meg, s aztán, jó **LEGEND**-es szokás szerint, eltűnik, és semmiféle FOLLOW-os varázslat nem használ...

Talán menjünk is utána! (A térkép alapján könnyű lesz). A Pinnacles-pályán aztán nem jutunk át a madár fenyegető jelenléte miatt... Hogy a francban lehetne elűzni?

Menjünk el mindenképpen a Garden-be, és ott is fel! Szedjünk fel mindent, a jegyzeteket pedig olvassuk át. Szó lesz benne a síp és a madarak kapcsolatáról (és ráadásul, miután átnéztük a füzetet, ezentúl nem úgy fog a program a különböző lényekre hivatkozni, hogy 'kaktusz', 'különös növény' meg 'kutya-féle', hanem megadja a rendes nevüket. Az más kérdés, hogy sokszor nincs a napló (arról majd később) és ezen jegyzet között korreláció: a naplóban említett, ércközelben növő növény pl. nincs megemlítve a füzetben; így csak tisztán próbálkozással kell néha haladnunk — szerencsére csak egyszer...): a River Overlook-nál látunk egy növényt. Itt nem lehet ásni, viszont a Deep Shaft-ban felszedett PickAxe-vel fel lehet bontani a földet... Pár AGAIN után lelünk végre egy kis ércet...
>Read field notebook

Date: February 21, 2088
Tárgy: S. canterlope humonga
Négylábú, lószerű állat, mint ahogy a ló gázol az avarban; a Mountain Plateou tetején észrevéve. Észrevett és elfutott, de aztán pár órán belül visszatért. Úgy vágtázik, mint egy ló, és tényleg egész nagyok...

Date: March 3, 2088
Tárgy: S. phylangomorph mandibilia
Már a landolásom óta figyelemmel kísérem ezeket az állatokat. 10 és 12 centi között van a hosszuk, és kb. 7 cm. szélesek. Rengetegen vannak. A csípésük mérgező és pokoli fájdalmas. Nehezen kaphatóak el.

Date: July 9, 2088
Tárgy: S. gyranthymus swoopa
Viszonylag kicsi, extrém intelligens, nagyon elterjedt fajta. Érzékenyen reagál a síp hangjára: könnyen elűzhető vele, stb... Egy részük agresszív, de a maradék békén hagyja az embert.

X	X	X	Pinnacles	X
X	River Shore	Cliff Trailhead	X	Becker's House
X	Garden	Meadow	X	X
X	River Trailhead	Mountain Trailhead	X	X
River Overlook	X	X	Halfway Point	X
X	Deep Shaft	Mountain Plateau	X	Crash Site
X	X	Vantage Point	X	X

Date: February 15, 2089
Tárgy: S. geraldo cassius
A kaktuszok agresszív fajtája. Négy méternél is magasabb, egy felnőtt példány hatalmas mennyiségű halálos erőt hordoz. A szokott önvédelmi módszer: a legkisebb érintésre minden irányba kinyomja a 'végtagjait', szerencsétlen áldozata őszinte bánatára.
Voltam olyan szerencsés, hogy saját szememmel láthattam a működésüket, amikor egy szerencsétlen állatot csípett el.
Bármennyire is halálos az érintésük, ez kívülről nem látszik meg rajtuk... Sokszor szórakoztam azzal, hogy biztos távból meghajigáltam mindenfélével: ekkor csak egy pillanatra nyújtotta ki 'csápjait'.

Date: August 13, 2090
Tárgy: S. rodenta roadrunna (útfutó?)
Ez tűnik a leggyorsabb élőlénynek ezen a bolygón...100 km/h-s sprintelés, így szinte lehetetlen őket elkapni.
23 és 40 cm közötti méretűek, és miniatűr kutyára emlékeztetnek. Melegvérűek, és úgy tűnik, elevenszülők.

Date: December 24, 2091
Tárgy: S. gopheria robustus
Az intelligens szervezetek legpáratlanabbika ez az állat: olyan, mint a földi dinoszaurusz, csak extrém kicsiben.
Nagyon mozgékony, csakúgy, mint a S. rodenta,
Igen szociális, kettes-hetes csoportokban él.

Date: January 1, 2092
Tárgy: S. jubifruitus deliciosa
A S. jubifruitus deliciosa eléggé egy különleges és édes levelű növény. A növény levelei különösen zamatosak; és a S. gopheria naponta a növény leveleiből testsúlyának mintegy kétszeresét eszi meg.

Date: January 2, 2094
Tárgy: S. winnerpeller avia
Egy közeli mezőn szundikálva, rég nem látott fafajtákat láttam.... Kb. olyanok a magjai, mint a pitypangmagok és a helikopter ötvözete. A környéken csak egy van, így kifejezetten komoly gonddal őrizem is öntözöm.

Date: October 5, 2097
Tárgy: S. mendobrillium violeta
Ez az érdekes cserjés megint valami különleges fajta: nem húsevő, de érdekes módon egyes alkotórészei megtámadják az arra vetődő férgeket és rovarokat.

Date: May 2, 2098
Tárgy: S. parroo vocallis
Ez év első napjaiban fedeztem fel először ezt az állatot (S. parroo vocallis). Arapapagályokra ütnek, és a hangjuk szörnyű, állandóan nyivákolnak. Abszolút kerülnek velem mindennemű kapcsolatot: ezt eddig csak egy balesettel tudom magyarázni. Némi dobszerkót varázsoltam magamnak, hogy valamivel színesebbé tudjam tenni itteni napjaimat. Egyszer, amikor valami ritmustalan szólót nyomattam, egy ilyen madár leszállt tőlem alig egy méterre, és elkezdett karattyolni. Abban a pillanatban, amikor leálltam a játékkal, elrepült, de azonnal visszatért, amikor újra játszani kezdtem. S azóta is így vagyunk... Talán különösen ritmusérzékenyek lehetnek ezek az állatok...

Ugyanitt a fiókból is szedjünk ki mindent (OPEN DRAWER, TAKE ALL), és az ÁSÓT se feledjük el felszedni!

Hasonlóképpen, a naplóra is feltétlen szükség lesz. Vigyázat! Ezt csak akkor szedhetjük fel, ha Becker éppen szundizik (pl. ilyen alkalom a házába való első betérésünk is, amikor mondja is, hogy *„Ilyen öreg vén csontnak, mint nekem, nem árt egy kis szundi, bár ez téged úgysem érdekel..."*). Ekkor kapjuk fel a naplót (TAKE PERSONAL LOG); de vigyázat! Csak kint olvassuk el, mert különben kiszúrja, és félúton elveszi, hogy aztán már semmiképpen ne férhessünk hozzá! (Ha elolvasás után rögvest visszateszük a helyére, egy jópontot jelent, ha így nem szúrja ki, hogy beleolvastunk...)
Mellesleg a program számolja, hány gonoszságot követtünk el *Becker*-rel (pl. kivágtuk az egyetlen fáját, beleolvastunk a naplójába stb...) **(Nálam túl is csordult — CoVboy)**, és hány jótéteményt (pl. visszaszereztük a sétabotját). Ha a felemlített jótettek száma meghaladja a rosszakét, akkor fog a pálya végén mégiscsak velünk tartani a bázisra. (Ez enged egy kis variálási lehetőséget a játékban — pl. hogy a kötelet is felhasználjuk...)

Date: April 3, 2087
A hajóm helyrehozhatatlanul tönkrement ezen az elhagyatott és néptelen bolygón való landoláskor... Minden készlet odalett... Szerencsére azért nem olyan rossz a helyzet...

Date: April 4, 2087
Tegnap este állatok nyomakodtak a roncsok közé. Nem láttam őket, de viszont hallottam.

Date: April 5, 2087
Megtaláltam jelenlegi lakhelyemet is: egy ősi Heechee szobát... Rengeteg elektromos szerkentyű maradt fenn épségben, szerencsére....

Date: April 10, 2087
Nem voltak elegek kajául a gyökerek... Visszaemlékeztem, hogy a Heechee gépek legtöbbjében vannak 'actuator cell'-ek, amik fegyverként használhatók; és sikerrel el is távolítottam egyet az egyik Heechee panelről... Az egyik ló-formájú állatot le is tudtam vele lőni... Hát ember, úgy lőtt, mint egy miniatűr golyószóró... Ahogy megnyúztam az állatot, annyira megundorodtam, hogy eltemettem a dög tetemét éppen valamivel nyugatra az ösvénytől, ami a gépem roncsaihoz vezet... Vele együtt temettem el az actuator core-t is, hogy még egyszer ne csináljak ilyen vadállatságot... **(Ez egy igen cool infó volt! — CoVboy)**

Date: December 17, 2087
Az itteni élet kezd egész elviselhetővé válni. Még több ehető növényt találtam, a lábam is szépen begyógyult,

Date: February 3, 2088
Nagyon sokat foglalkozom a növényekkel, a termesztéssel, a nemesítéssel...

Date: February 20, 2088
Ma kezdtem vezetni a külön jegyzetfüzetet a növényekről...

Date: June 1, 2088
Siker! Megtaláltam egy kombinációját azon ásványoknak, amellyel elég kellemes környezetet varázsolhatok magamnak... Sarat mixelek a közeli folyópartról egy kis rózsaszín terméserccel, amit a mező déli magas hegyeiből bányásztam... Ezáltal egy erős baltát tudtam farigcsálni...

Date: April 3, 2089
Két éve vagyok itt; mentésnek még csak nyoma sincs... Nem mintha vártam volna... Szerencsére az itteni élet egész jó.... Pilóta koromban tök üresen éltem, teljesen kielégítetlenül... Most viszont boldog vagyok...

Date: April 18, 2089
Úgy néz ki, kitermeltem minden rózsaszín ércet, amit csak lehetett... Megpróbálok máshol bányászni, de nem lehetek ezzel kapcsolatban túlságosan optimista...
Nő egy növényfajta a bányám mellett, amit sehol máshol nem láttam... Feltételezem, hogy ez a rózsaszín érc közelségét jelzi...
A bolygót **Adriana 1**-*nek neveztem el...*

Date: July 15, 2098
Idióta vagyok.... Véletlenül elejtettem a sétálóbotomat a kilátó-platóról... Ide-oda pattogott a kanyon falán, ahogy lefelé esett... Azután persze a folyó szakadékának mélyén landolt. A... életbe!

Date: December 8, 2100
Ahogy ide-oda kutakodtam azért a nyomorult sétabotért a folyó mentén, eszembe jutott, mi lenne, ha építenék egy tutajt....

Date: March 28, 2101
Összeraktam egy tutajt és a kormányművét... Sajnos az első próbák még nem voltak igazán fényesek... Így a folyóvölgy felderítését is inkább elnapolom...

Kezdjük összeszedni a szükséges cuccokat! Ha valaki nem vette volna észre: *Becker* szobájában van egy oszlop! Sajnos most rajta épp egy madár csücsül, némi talpalávalón. A madarat pedig nem lehet elzargatni...
Nézzünk utána a természetrajzi füzetben a szárnyasnak, a GOPHERIA címszó alatt! Láthatjuk, egy bizonyos fajta növény levelét kifejezetten kedveli (amit a Garden-ben akár sima TAKE ALL-lal (ill. PICK LEAVES) is felszedhetünk, de ezt az infót magából *Becker*-ből is kiszedhetjük: ASK BECKER ABOUT THE GOPHERIA, majd ASK BECKER ABOUT THE JUBIFRUIT LEAVES)
Ha megszereztük a leveleket, menjünk vissza a madárhoz, és FEED LEAVES TO GOPHERIA.
A kezünkre száll, s hogy az alátétet eltüntessük a kapcsolótábláról, üssünk MOVE THE SMALL MAT TO THE BECKER'S HOUSE-t vagy ....TO THE FLOOR-t. Most már a földre száll vissza a madár...
Egy pillantás a vezérlőpultra: bizony, pár cucc hiányzik a szerkezetből... Ráadásul azután kiderül, egy részüket maga *Becker* termelte ki...
Az egyik hiányzó alkatrész a FOCAL LEN, amit a Meadow-on szedhetünk fel, ha a nagy (a kertbeli faházban lelt) fejszével kivágjuk, és akkor már mehetünk is jobbra. Ha felszedtük, már csak PUT LENS IN HOUSING v. PUT LENS UNDER PANEL-t kell ütnünk *Becker* barlangjában...
Azután kell még egy-két cucc:az ACTUATOR CELL-t pl. a sírból szedhetjük elő. Mielőtt elkezdenénk keresni a sírt, a naplót feltétlenül olvassuk el, majd irány a River Trailhead, ahol az eddigiekhez képest az a változás, hogy a program kiírja, hogy kiszúrtuk a sírt (*'With the knowledge...'*), és itt már áshatunk is (DIG HERE WITH SHOVEL). Más alkatrészek vannak a kerti függőházban, az asztalfiókban (ACTURATOR DISCHARGER, ACTURATOR CALIPERS), illetve a Crash Site-en (GROMMET WRENCH, FLANGE DEFUSER).

Visszatérve a *Becker*-házba, PUT CELL IN HOUSING.
A LENS COVER ekkor még mindig hiányozni fog; ez, mint kiderül majd (ASK BECKER ABOUT LENS COVER, majd ASK BECKER ABOUT THE ORE/ABANDONED MINE), de szerencsére egy kis üzletet ajánl, hogy megszerezhessük az alkatrészt: hozzunk neki egy kis ORE-et...
Hol is láttuk azt a 'furcsa növény'-t? A River Trailhead-on, gyerünk is oda, és kezdjünk el ásni:
>Dig with PICKAXE; >Again; >Again
Na ez a beszéd, végre megtaláltuk az ásványt...
>Take vermaculite
És mehetünk is vissza *Becker* házába (*>Northeast; >Northeast; >North; >Northeast; >Southeast*).
Adjuk is át a zsákmányt, hátha beváltja *Becker* az ígéretét (ha meg nem, majd szépen lelőjük, hogy aztán kis END MISSION-t kapjunk...): *>Give vermaculite to Becker*.
Azt mondja, ki kell próbálnia a kertben, és kövessük. Menjünk is! (*>Out; >Southwest; >Southwest*)
A kertben valóban megtaláljuk *Becker*-t, aki megtartja szavát, és odaadja a LENS COVER-t. Mehetünk is vissza a barlangba, és ott *>Put lens cover in lens housing*.
Egy *>Look at the control panel*-lel meggyőződhetünk róla, hogy már minden rendben van, most már csak be kell indítani a berendezést (*>TURN KNOB; >PULL LEVER; >PRESS BUTTON*)
Hála az ezen pálya különféle végigjátszási módjainak (még olyan módszer is van, ahol a roncsokból termeljük ki a FLANGE CONNECTOR-t és a GROMMETS-eket), most jó esetben akár indulhatunk is haza *Becker*-rel; rossz esetben még el kell mennünk csónakázni.
>Ask Becker about RAFT. „Vajon valóban tudnál segíteni visszahozni?": >YES; „Biztos, hogy akarsz segíteni?": >YES.
Irány a River Shore!
Itt a kormányfélét adjuk oda *Beckernek* (*>Give tiller to Becker*), majd szálljunk fel és *Becker*-t is hívjuk fel (*>Get on the raft; >Tell Becker TO GET ON RAFT*), és indulhatunk is (*>Launch the raft*)
Az úton egész idő alatt *>BAIL*-okat üssünk, és így vízikalandunk szerencsésen fog végződni.
Amikor a vízesésnél partra vetődünk, már fel is mászhatunk (*>Northwest*), és innen már újra ismerős a járás...
Amikor felérünk a Mountain Trailhead-re, *Becker* zárszámadást végez, elmondja, mit hibáztunk el, és mit csináltunk jól (a fenti módszerrel erényünk volt, hogy
1; üdvözöltük az első találkozáskor;
2; nem öltük meg az ártatlan gyranthymus-t (ami mindig fetünedezett a pályákon);
3; nem sérült meg *Mr.Pookie* (mégha vissza is akarja rakatni az ágyát a régi helyére)
4; segítettünk visszaszerezni a járóbotot; s hibánk, hogy:
1; kivágtuk a winnerpeller fát
2; a canterlope sírját feleslegesen bolygattuk fel, amikor egy REMOVE GROMMETS WITH WRENCH+UNSCREW THE CILINDER CAP+REMOVE FLANGE CONNECTOR WITH FLANGE DEFUSER-rel kioperálhattuk volna a hajó maradványaiból is; **(Én ezt rágógumival a számban próbáltam kimondani, hát ne tudjátok mi lett belőle! — CoVboy)**
3; elolvastuk a naplóját (persze ez sem teljesül, ha menten visszarakjuk olvasás után a naplót a helyére)

Ha szerencsénk van, felajánlja, hogy szívesen velünk jönne (különben meg RESTORE), ekkor természetesen YES-eljünk! És ekkor már önszántából követni fog az űrhajónkig...

Az utolsó próbatételek...

Visszatérésünkkori eligazításunkon megtudjuk, hogy bár már mind a négy generátor be van kapcsolva, még mindig van egy homályos pont: egy ezüst gömböt említenek...
Gyerünk is fel a titkos szobába (ott a szokott HIT-tel+ 23522-vel — mármint a cetlin levő kód — juthatunk be). A fali ábra megváltozott: az most a négy működő generátort mutatja, a középpontban egy igencsak ismerős alakzattal: szedjük is fel, majd vigyük vissza a főnökségre.
Meg is kapjuk a központ koordinátáit, kirepülhetünk... Előtte viszont még egy kis teszt vár ránk a VR-gépen, amelyen eddig mindenki megbukott. (Ránk is VR-varázslat vár majd odakint, amin nagyon fontos mielőbb átverekednünk magunkat, mivel kb. 10 óránk lesz arra, hogy amíg a bolygóállások jók — és így az árnyékolás még jó —, addig kapcsoljuk be a fő védelmi rendszert) **(Hú, ezt a körmondatot jobb, ha mégegyszer elolvassátok! — CoVboy)**;
A Deep Psych-et kell majd beállítanunk a VR-en: LIE ON COUCH, PUT ON THE COLLAR, GET THE SWITCH TO DEEP PSYCH, TYPE <jelszó> (ezt a VR-technikus mondja meg még a beszélgetés elején, illetve mi is bármikor rákérdezhetünk ASK TECHNICIAN ABOUT PASWORD-del...), PRESS BUTTON.
A varázslaton úgy verekedhetjük át magunkat, ha menten átmegyünk az ördög oldalára (JUMP OVER THE CHASM), és addig várunk, amíg annyira el nem veszti a kisöreg a lélekjelenlétét, hogy az ajtót nem kezdi verni, és ekkor LIFT DEMON-t üssünk: csodák-csodája, az ajtó kinyílik... (más módszer nem jó, pl. a bennünket összekötő zsinórt kioldva, majd meghúzva, a dög magával ránt a mélybe; a kaput sem tudjuk egymagunk kinyitni; a dög fegyverével sem érdemes kísérletezni stb.).
Ekkor, a szimuláció végeztével már megengedik, hogy ellátogassunk a legfontosabb helyszínre...

Ott (hirtelen egy űrállomással összekapcsolódva) szintén egy VR vár ránk. Átmenve az űrkabinba, nyomjuk meg a nagy gombot (PRESS LARGE BUTTON), a gyűrűt vegyük fel (TAKE RING), és amikor a kis bolygón fények kezdenek villódzni, azt érintsük meg (TOUCH GLOBE).
Amikor átmehetünk a légkabinba, ott PRESS-eljük a PEDAL-t, majd TOUCH ORB, és máris betérünk egy szórakozóhelyre (de fura az ilyen az űrben...).
Itt mászkálhatunk ide-oda, mindenféle eredmény nélkül.



Inkább nézzük be a Ballroom-tól délre levő terembe, ahol éppen elektronikus rulettel játszanak.

Ha csak egy tétet rakunk fel (simán csak ráclickelve a vízszintes számsor valamelyik elemére), addig semmi sem történik (maximum nyerünk valamit, vagy ha mást nem, hát tapasztalatot...); viszont ha két számra is teszünk egyszerre tétet, a VR szépen kifagy, hogy már megint egy új VR-be jussunk...
Itt a Hydra-pályán szedjük fel a kardot, majd máris menjünk északra a Demon Demon Gauntlent-ig, és ott várjunk addig, amíg a szörnyek ránk nem dobnak egy hálót. Ekkor CUT NET WITH SWORD, és mivel a program közli, hogy még nem teljesen sikerült lepucolni magunkat, AGAIN, majd amikor elkezdik egymást, különböző dolgokat stb... piszok keményen ránk dobálni, szedjünk fel mindent (SACK és ROPE).
A SACK-ba szedhetjük majd a Mirror Room-ban a mágikus port, ill. a Hydra-pályán az 'ashes'-port.
Az Empty Chamber-beli szörnyet úgy tehetjük láthatóvá, hogy akkor, amikor a SHELF felől halljuk a lihegést, akkor THROW SACK ON SELF, és a szörny láthatóvá válik. Ekkor (N/S kivételével) bármit csinálnánk, a dög azonnal lecsapna...



Ezért azonnal dobjuk rá a hálót (THROW ROPE NET ON DEMON), és ekkor már elvehetjük a szörnytől a rongyot, ill. a gyűrűt.
A Mirror Room-ban addig várjunk, míg az egyik szobor meg nem mozdul, ekkor jegyezzük meg, melyik volt az (ABADDON, ASHAME stb...), és írjuk be: PUT SACK ON <név>. Amikor telekőhögte a porával, szedjük is vissza a rongyot (TAKE SACK), és ezzel már támadható a kezdőképernyő (Hydra Lair) Hydra-ja (THROW MAGIC DUST ON HYDRA).



Ez a VR is kipurcan; Az alvás után, s miután megkaptuk az üzenetet, rájöhetünk, megint egy új VR-ben vagyunk...
Ha el akarnánk olvasni a VR Manual-t, láthatjuk, hogy bizony a *'sorok között is kéne olvasni'*... Menjünk is a Tanning Room-ba! (szolárium, a klubból nyílik). Itt olvassuk el a könyvet, és a pillanatnyi dátumhoz (ami mindig látható a Status Line-ban!) tartozó password-öt jegyezzük meg.
Menjünk vissza a VR-szobába, és üljünk le a gép elé. Most a password az előzőleg felírt lesz (LIE ON COUCH, PUT ON THE COLLAR, TYPE <jelszó>, PRESS BUTTON). És meg is van... Győzelem....
Legend-ék ezzel a programmal ismét bizonyították! Az Amigás változat jelen sorok írásakor még nem került a boltokba. Reméljük, nem kell már sokáig várni rá!

Clystron (64, Amiga)

A **Clystron** a **Double Density** egyik játéka, amelyben egy robotot irányitunk. A kerettörténet: egy gonosz bácsi bosszúból, amiért nem ő uralkodik a vidéken, szétszórta **Clystron** nyolc darabját. A feladat, összeszedni ezeket a darabokat. Ez így egyszerűnek tűnik, de mégsem az, mert a darabokat sorrendben kell begyűjteni, ugyanis az éppen következő darab csak akkor jelenik meg, ha az előző(ke)t már összeszedtük. A feladat végrehajtásában robotok akadályoznak. Háromféle robot van. Az első a levegőben repkedve golyókkal záporoz minket. (Jó sok golyója van.) A másik ami hasonlít ránk (talán elvadult testvérek?) ide-oda mászkál a képernyő két vége között. A harmadik pedig két pont között mászkál.
Ezeken kívül van a plafonra erősített ágyú és néha megrázó élményben is lehet részünk, ha nekimegyünk egy elektromos „függönynek".

Az irányítás:
jobbra: jobbra (nem kell folyamatosan húzni a kart)
balra: balra (nem kell folyamatosan húzni a kart)
le: megállás
fel: ugrás
tűz: na, vajon?
Az emeletek közt lifttel közlekedhetünk.
Lift használata: ráállunk a liftre és fel vagy le húzzuk a joyt egy kis ideig (amig el nem indul).
Utunk során használhatunk sőt használnunk kell teleportot.
Teleport: teleportkártyával (*TELEPORT CARD*) működik. Minden darab felvételekor kapunk 3 teleportkártyát, egyébként ez a maximum ami nálunk lehet.
A teleport használata a liftéhez hasonló. Álljunk a teleport közepébe és joy-t előre vagy hátra nyomjuk. Ha előre nyomjuk, akkor az eggyel magasabb, ha hátra húzzuk, akkor az eggyel alacsonyabb számú teleporthoz jutunk.
A képernyő: A játéktér alatt középen egy fekete ablakot látunk, amiben néha szövegek jelennek meg.
Az ablak mellett jobbra és balra 3-3 téglalap van. Ez jelzi teleportjaink számát. Ha mindkét oldalon villog valamennyi téglalap, akkor három teleportunk van. Alul jobbra a lőszer mennyiséget, balra az energiát, középen a pontszámot találjuk.
A lőszer és az energia minden darab megszerzésével 25 egységgel nő, de max. 99 lehet.
A játék:
A kezdés után menjünk balra két szobát, itt liftezzünk a harmadik megállóig majd itt egy szobát menjünk balra. Vegyük fel az első darabot, amely bal oldalon villog. Most menjünk vissza a lifthez és liftezzünk lefelé, amig lehet. Itt az első teleportból teleportáljunk a kettesbe. Innen menjünk jobbra öt szobányit, liftezzünk fel, majd egy szobát menjünk balra, ahol megtaláljuk a második darabot is. Menjünk vissza a kettes teleporthoz és teleportáljunk az egyes teleporthoz, majd innen lifttel menjünk a legfelső szintre és egy szobát jobbra. Vegyük magunkhoz a harmadik darabot és menjünk vissza a lifthez, majd le az ötödik megállóhoz. Innen menjünk jobbra 6 szobát és liftezzünk fel. Megvan a negyedik darab. Most menjünk vissza a lifttel oda ahonnan jöttünk és jobbra 2 szobát. Itt liftezzünk fel 3 megállót és menjünk jobbra a 3-as teleportig. Teleportáljuk magunkat a négyes majd 5-ös teleporthoz az 5-östől menjünk két szobát balra, vegyük fel a darabot és az 5-ösből teleportáljunk vissza a hármasig. Ebben a szobában menjünk fel a legfelső „pallóra" és balra. A következő darab megszerzése után teleportáljunk a hármasból a 4-es, 5-ös, 6-os útvonalon és itt menjünk balra, amig meg nem találjuk a 7. darabot. Menjünk a 6-os teleporthoz és teleportáljunk a 7-es, majd 8-as teleporthoz. Innen menjünk jobbra a liftig és liftezzünk le 3. megállót. Itt menjünk jobbra 3 szobát és vegyük fel a jobb felső sarokban levő utolsó darabot. THE END

• **Andor Gyula, Nagykanizsa**

Poseidon kincse (64, Amiga)

Lépésről-lépésre nem lehet leírni, de néhány info azért jól jöhet...
Tehát a játék lényege hasonló, mint az **ELITE**-ben, több pénz — jobb felszerelés — nagyobb haszon stb.
Különböző árucikkek vannak, amik lehet eladni és venni. A tenger alján talált tárgyakat érdemes rendszerezni, áraik szerint, hogy miért, az majd később. Vannak olyan élőlények-tárgyak, melyeket kézzel, vannak olyanok, melyeket csak búvártőrrel stb. lehet felvenni, ezt majd a tárgyak mögött feltüntetem:

1. **Homár** — értéke:700 duplár (kéz)
2. **Osztriga** — 500 duplár (kéz)
3. **Sonkakagyló** — 500 duplár (búvártőr)
4. **Muréna** — 500 duplár (szigonypuska)
5. **Sziklahal** — 300 duplár (szigony és szigonypuska)
6. **Polip** — 300 duplár (szigony és szigonypuska)
7. **Kékkagyló** — 100 duplár (kéz)
8. **Csikóhal** — 80 duplár (kéz)
9. **Tengeri csiga** — 50 duplár (kéz)
10 **Tengeri csillag** — 20 duplár (kéz)
11. **Tengeri uborka, tengeri sün, kődarab, fadarab** — értéktelenek, feleslegeg fölvenni őket, bár van egy rája-féleség is, amit nem tudtam felvenni.
12. **Amfora, és pénzdarabok** — ne vegyük fel, ezeket le kellene fényképezni, ez azokban később a program kifagyásához is vezethet (az én verziómon legalábbis). Egyébként ezt a 2-t nem lehet eladni, mert véget ér a játék, a parti őrség jóvoltából... (lásd később).

Ha jó sok cuccot összeszedtünk, ússzunk ki a legközelebbi szigetre, és adjuk el (de okosan!). A szigeten a következő menüpontok találhatók:

1. **Eladás** — ne adjuk el az amforát és a pénzdarabot!
2. **Vásárlás** — itt lehet különböző felszereléseket vásárolgatni, én csak a fegyvereket és a fényképezőgépet tudtam használni, a többi tárgyat nem. Egyébként érdemes először szigonyt, majd csak utána búvártőrt vásárolni, met a polipból és a sziklahalból sokkal több van, mint a sonkakagylóból.
3. **Parti őrség** — 500 duplárért lehet, sőt kell a szigonypuskához engedélyt szerezni, ezen a ponton lehetséges.
4. **Vissza a tengerbe**.

A tengeren többféle hajóval találkozhatunk.

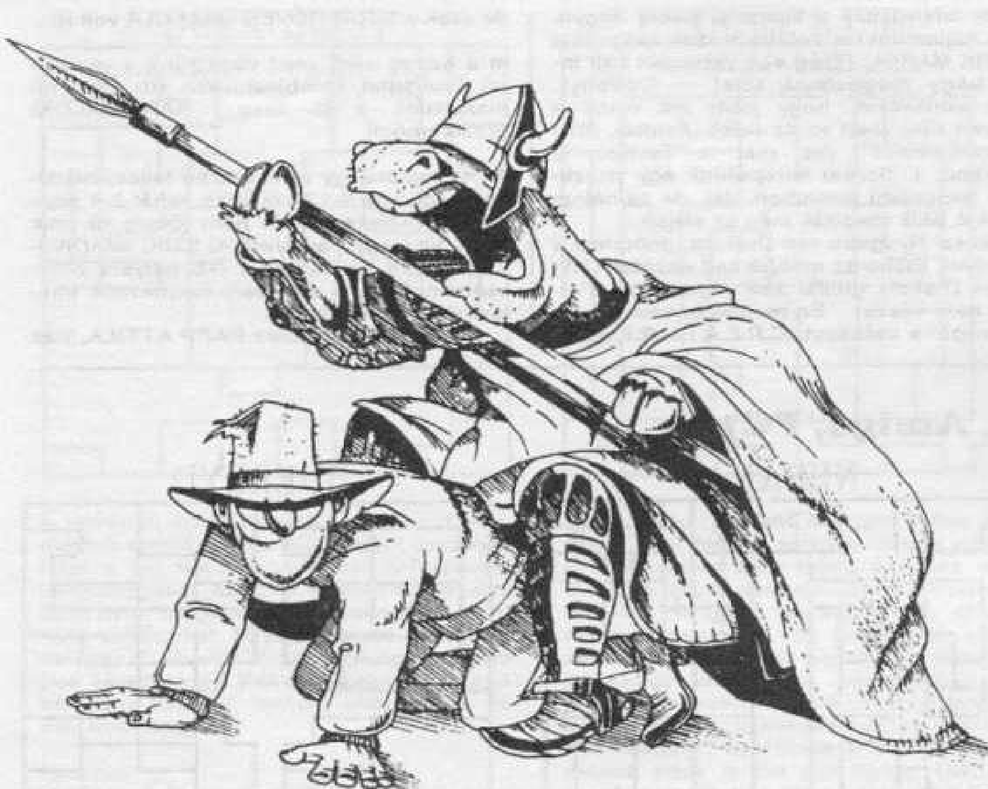
1. **Búvárrégészek** — nos, ha van nálunk néhány fénykép, akkor itt lehetne elsózni, de mint már említettem, kifagy (de csak akkor, ha van nálunk fénykép), de lehet, hogy ez egy programvédelem, itt valami kódot kell beírni, hogy kereskedhessünk velük, ha nincs fénykép, akkor továbbmennek.
2. **Parti őrség hajója** — Ha van nálunk szigonypuska, akkor megkérdezik, hogy van-e hozzá engedélyünk. Ha van, akkor jó vadászatot kívánva lelépnek, ha nincs, akkor nem tudom mi van, mert nekem mindig volt... (ki lehet próbálni).
3. **Maffiózok** — ezek általában elviszik az összes pénzünket, kivéve, ha okosan kereskedünk. Tehát ha a parton akarunk venni búvártőrt, akkor csak 800 duplár értékben adjunk el holmit. Így hoppon maradnak, és nyugodtan választhatjuk azt, hogy nincs pénzem. Ha mégis volna 10-20 duplár, azt vigyék csak.

S végül néhány tipp:

- Merülés közben minden szakasznál álljunk meg, mert jön a cápa, s ha megmozdulunk, megesz. Tehát várjuk meg, míg méltóságteljesen kiúszik a képernyőről és utána merülhetünk tovább. Sok gyakorlás után rá lehet jönni, mikor jön, mikor nem jön. (legelső merülésnél nem jön.)
- Maffiózókkal soha se verekedjünk, mert úgyis ők az erősebbek, és leszivnak egy csomó életerőt.
- Az oxigénnel csínján bánjunk, mert gyorsan fogy. Miközben a tengerfenéken turkászunk, gondoljunk arra, hogy feljövetelkor is fogy az "*életet adó gáz*"!

Hát ennyi.

• **Szabó Krisztián, Tapolca**



ADVENTOUR

Dracula Adv. (C64)

A PRG-t *Tibor Miki* írta. Ezt aztán valami *KRYS* átírta +4-re is, és lett belőle **BOOMBY ADVENTURE** (CoV 17), de az a leírás semmi megoldást nem adott!

Nos, a legelején Drakula vára előtt állunk. Bemenni nem lehet, mert az ajtó zárva. Lehet kopogni is, de semmi haszna. Induljunk el mondjuk keletre (K). Miután jóízűen felrobbantunk és újrakezdtük a játékot, előbb dobjuk el a nálunk levő robbanószert. (DOB NITROGLICERIN). Első megjegyzés: ha felvetetjük valakivel és azt elküldjük valamerre az nem robban fel! Érthető? Majd az lesz...

Szóval keletre az országút van. Ha elindulunk rajta (É vagy D), akkor elüt egy kocsi. Szóval ismét kelet. Itt egy autóroncs (NÉZ AUTÓ). Az ülés és a fényszóró ép. Tehát (NÉZ ÜLÉS, FOG TÁSKA, NYIT TÁSKA, CSAVAR IZZÓ). Az eredmény egy izzó és egy elem. Menjünk északra és itt NÉZ BOKOR. Lelünk egy kötelet. Menjünk vissza a bejárathoz (D,NY,NY), és tovább nyugatra. Itt egy csákány bújkál a fűben. Aki akarja felveheti, de én nem tudtam használni. Ismét menjünk Ny-ra, s a szerző sátrában lyukadunk ki, aki minden lépésünkre RND-szerűen tanácsokat ad. 2. megjegyzés: Ez az RND-rendszer az egész játékra érvényes. Így néhány szereplő tutira nem ott lesz, ahol én írom. De sebaj, legtöbbjükkel jobb nem találkozni...

A sátorban leledzik 1 szendvics és 1 üveg Queen üdítő MÁRKA álnéven (héé, aki a váciak közül tudja mi az a Márka-bárka annak üzenem: Én görbítettem el a villáját BOCS!). Az utóbbi 2 dolog élelem gyanánt szolgál, csökkenő életerőnket állítja vissza. Ismét tömör leszek: KI, É, É, NÉZ BOKOR, TÖR ÁG, NYIT AJTÓ. Most egy kápolna előtt vagyunk. Ja, akit az előbb fejbecsapott 1 szikla, az próbálja újra (ugye mentettél?). A szikla is RND-sen potyog... A kápolnában (É) egy pap meditál. Lehet imádkozni +3%-ért, de én mást mondok: MOND PAP D. Erre a pap kimegy. (Ez durva dolog volt Mikitől!) Mielőtt követnénk NÉZ KÁPOLNA és FOG OSTYA. ISMÉT TÖMÖREN: MOND PAP D, D, MOND PAP K, K. Itt NÉZ FAL-ra azt látjuk, hogy van 1 ablak felettünk, de magasan. NÉZ PAP-ra viszont megtudjuk, hogy ő 1 magas fickó. Nosza, adjuk neki a kötelet (AD KÖTÉL PAP) ezzel lekötelezve érzi magát tehát kérjük cserébe a keresztet. (MOND PAP, AD KERESZT) Ezt követően ESZIK OSTYA, IMÁDKOZIK és MOND PAP KÖT KÖTÉL ABLAK, erre odaköti a kötelet és szabad az út FEL. Ha néha nem csinálna meg valamit az az RND miatt van, adjuk ki újra a parancsot (**Vagy közben RUN/STOP + RESTORE-t nyomtál „véletlenül" — CoVboy**).

Végre benn vagyunk a kastélyban. Mellettünk 1 vasajtó, de nincs kulcsunk hozzá. Mehetünk viszont délre és onnan minden-felé. Nyugatra egy kamra van és benne 1 doboz gyufa. Ezt hozzuk el és irány kelet. Aztán még 2x K. Itt egy pókháló állja utunkat a gazdijával (NÉZ PÓKHÁLÓ), valamint a szellem bácsi, ő a jegyszedő és mivel nincs jegyünk ki akar rúgdosni... az élők sorából. Lehet vele bunyózni, de jobb, ha kiengeszteljük és adunk neki valamit jegy helyett. (MUTAT KERESZT KÍSÉRTET). Erre elpárolog a főnökeihez mert nem tudja ez érvényes-e. Közben itt felejt 1 bilincskulcsot. Ja a pókhálót csak meg kell gyújtani és szabad az út K-re. Itt a vén banya (a ***Boomby***-ban a feleség — HIHI). Kérjünk tanácsot: MOND BOSZORKÁNY S. Erre (majd az 5000-dikre) elnyögi a szelencét nyitó varázsszót. Itt nincs több dolgunk (NY, NY, NY). Délre egy kriptába jutunk. Ez négy helyszínes terep és az egyikben lelünk egy másik kalandort, ujján a GYŰRŰ-vel. (NÉZ KRIPTA, NÉZ CSONTVÁZ, FOG GYŰRŰ) Ha végeztünk, ereszkedjünk vissza a paphoz. Innen 2x D-re egy erdőbe jutunk. Ez afféle labirintus akar lenni, de könnyebb, mint *Rátkai* mesteré. D, D, D, NY, itt egy viskó, BE.

Még az erdőnél maradva: itt bóklászik a farkasember, akit megölve elvehetjük a kését, és azzal cöveket faraghatunk az ágból. FARAG ÁG KÉS.

A házban 1 láda áll (NYIT LÁDA, F GUMI) meg a sarokban pókháló (NÉZ SAROK, FOG KULCS). Most barkácsolunk (KÉSZÍT ZSEBLÁMPA, LÖK v. MOZDÍT LÁDA, LE). A sötétben bekapcsoljuk a lámpát, de vigyázat: 50 lépés után lemerül az elem. Ismét egy labirintuska (K, K, É). Itt egy ajtó és a kulcs pont jó... TRALLALA... (NÉZ TEREM, NYIT AJTÓ). É-ra a börtönbe jutunk. Ez is többhelyszínes terep. Valahol lesz egy rab, akit kiszabadítva értékes infót kapunk. (A RAB viszont ellopja a kajánkat, ha nem vigyázunk.) Lesz itt még egy férges padló; Ha éhesek vagyunk ehetünk belőlük (+3%), de néha meg is halhatunk tőlük. Megvizsgálva a férgeket, találunk egy vaskulcsot, amely az itt lévő vasajtóba illik. Pedig mintha már találkoztunk volna máshol is vasajtóval... Ja persze, hiszen az a túloldal. (Csak az a kérdés, hogy kerül az egyik fele az emeletre a másik a pincébe?) Na mindegy. NYIT VASAJTÓ és innen ismerős a terep. É-ra még nem voltunk. Itt az ideje. A következő helyszínről lejuthatunk a pincébe, ahol (LE, É) újabb életerő pontokért és százalékért kiszívhatjuk a velőt a csontokból (NÉZ CSONT, ESZIK VELŐ). Tovább északra a lépcső alja van. De mielőtt felmennénk, ugorjunk be NY-ra, nyissuk ki a szekrényt és járjunk el a rab utasítása szerint. Ezután BE, és megleltük a szelencét. Kimondva a varázsszót (MOND ...), miénk lehet a bronzkulcs. Ezzel nyitjuk ki a fenti ajtót. (KI, KI, FEL, NYIT AJTÓ) Az újabb helyiségből egy ajtó nyílik északra és egy szoba keletre. A szobában gyanús lesz a szőnyeg mivel más nincs itt. Ha megpróbáljuk elmozdítani, megtudjuk, hogy valaki leszögezte. (HÚZ SZÖG, MOZDÍT SZŐNYEG, LE). Akinek szerencséje van, annak az előbb jelezte a gép, hogy kimerült az elemlámpája. Az majd legközelebb leoltja... Aki leoltotta, az itt gyújtsa meg ismét, mert itt sötét van. Fahulladékokat látunk. Ha megnézzük, akkor a PRG kiírja, hogy csak FOG-juk meg, ami kell nekünk. Mielőtt mindenki végigpróbálja a szálkától a forgácsig, elárulom a helyes tippet: FOG FŰRÉSZPOR. Aki akarja berúghatja az északi ajtót (FEL, NY, TÖR AJTÓ), de aki be is megy, azt elüti a menetrendszerint arra járó gólem. Tehát előbb ügessünk vissza a nitroglicerinért. Annak segítek, aki lógott a ké-

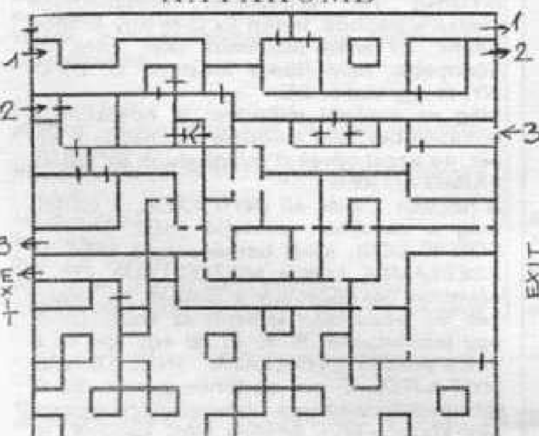
miaórákról, mert dinamitot fogunk gyártani. Szóval a képlet: FOG NITROGLICERIN, KÉSZÍT DINAMIT. Ugye milyen nehéz volt? Most vissza a betört ajtóhoz.
Innen pofonegyszerű a játék, tiszta SHOOT'EM UP, GYŰJT DINAMIT, DOB DINAMIT É, BOOOM, É... **(Ja, hogy ezért lett BOOOOMBY Adventure? — CoVboy)** Aki akarja, megszemlélheti a gólem maradványait. Aki éhes, meg is eheti, mint a többi legyilkolt szereplőt. Ha meg nem, akkor ki is hajigálhatjuk őket az űrbe (csak 200 fölötti erőnél!) Egy hatalmas teremben vagyunk. Ha É-ra megyünk (csak arra lehet) akkor beleesünk egy verembe. Innen úgy tűnik lefelejtették a kijáratot. Sebaj öngyilkos hajlamunkkal halálra isszuk magunkat (ISZIK MÁRKA) **(Elég sok vermutot kell inni, hogy meghaljunk tőle! — CoVboy)**. Már említettem, hogy jobb lett volna a Queen név, mert az az üdítő *„Feldob, mint a rakkendroll”* (ha már a Techno is tekkkno...). Szóval felrepülünk egy misztikus hangulatú terembenben. Jaj, de sajnálom azokat, akik megitták még az elején...
És kész. Nyugatra van Drakula, gnómmal a társával. Előbb az utóbbit kell eltüntetnünk, majd Drakula gróffal kell végeznünk. Persze nem kézzel... Én megpróbáltam a fejébe vágni a csákányt (***C.R.E.A.T.U.R.E.S. 3***), de csak a SZÚR CÖVEK DRAKULA volt jó...

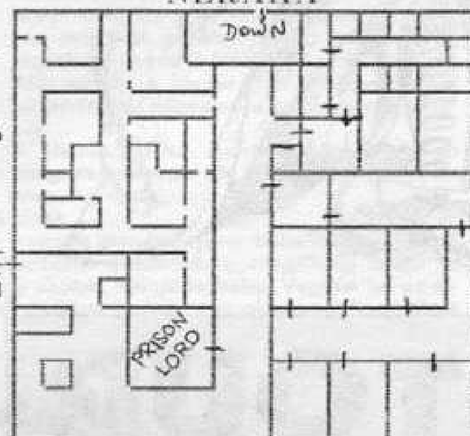
Itt a happy end, mert végeztünk a vámpírral, kísértettel, zombival... stb. stb. Csak mi maradtunk a jó öreg... KANNIBÁLOK! (Eszik gnóm)

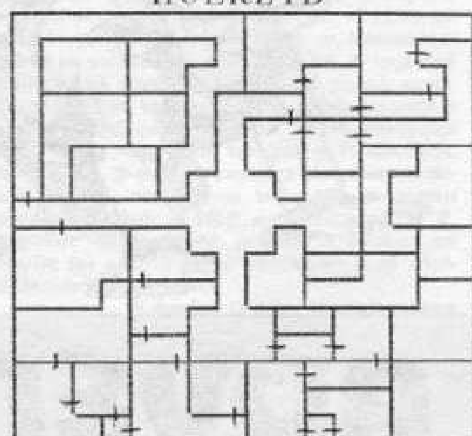
Az adventure így nem igazán teljes, hiányzik még vagy 9-12 százalék, tehát 3-4 pontot érő cselekedet, de nem jöttem rá, mik azok. Van egy pár ilyen (ALSZIK, IMÁDKOZIK). Talán ha valakit a rab helyére bilincselnénk? Ha a sátorban megnézzük Miklóst +3 % a jutalmunk.

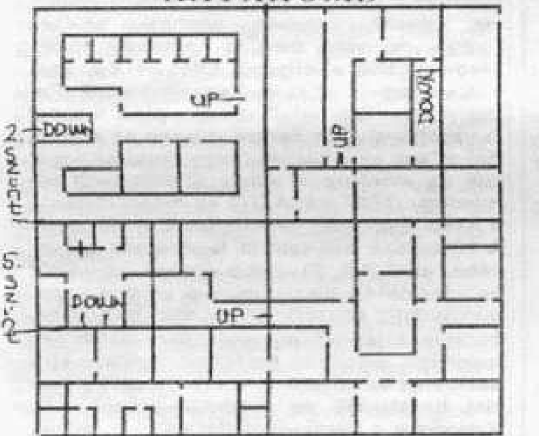
● PAPA azaz PAPP ATTILA, Vác

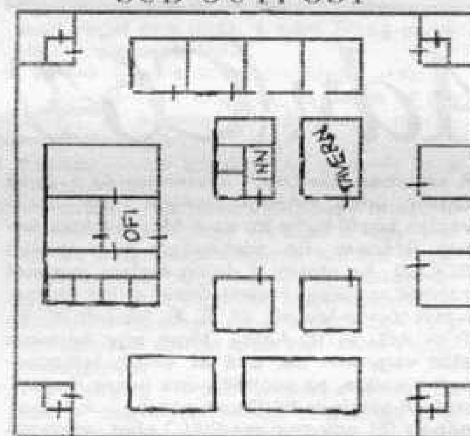
Champions of Krynn (64, Amiga, PC)

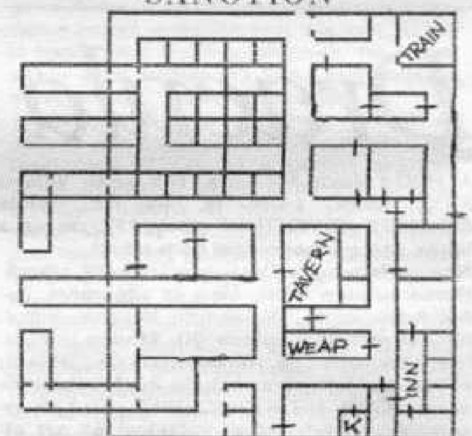


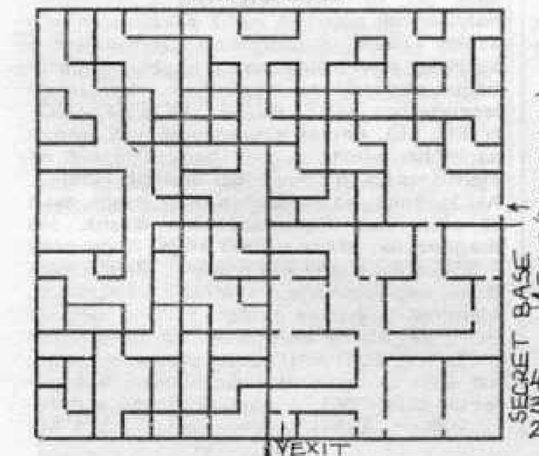


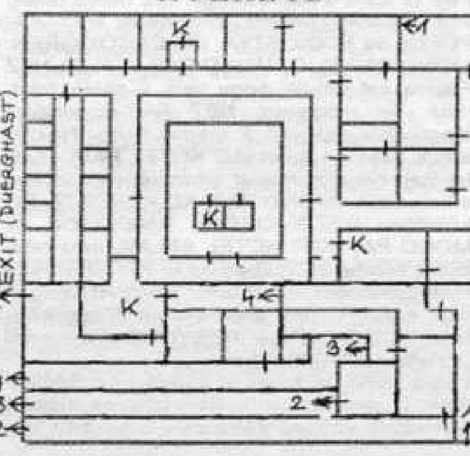


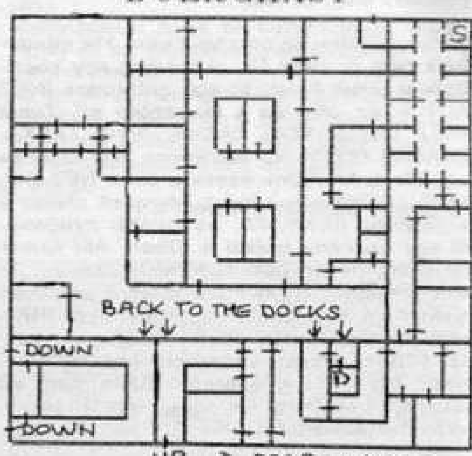




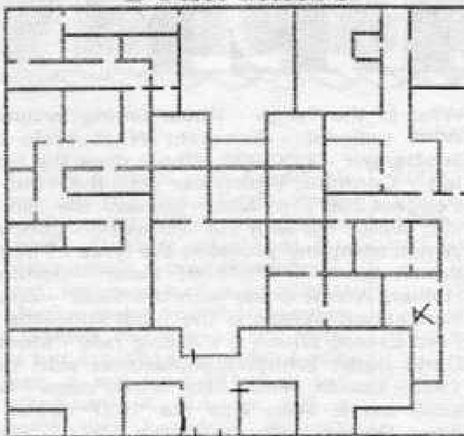




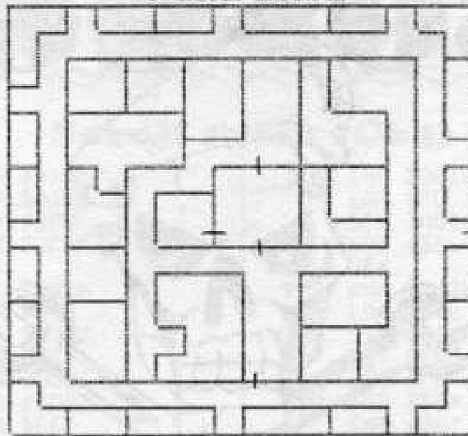




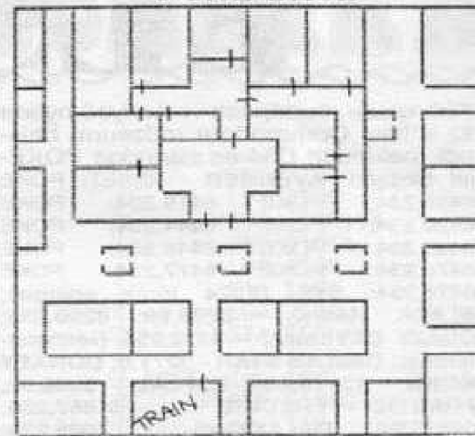
DUERGHAST



OGRE BASE



OGRE BASE



A térképek sorát valamikor a CoV 11-ben már elkezdtük. Akkor sikerült jól összecserélni a két felső és két alsó térképszelet megnevezését, bár akik elmélyültek a játékban, azok ezt hamar észrevették. Az itt látható térképeket **Birkás László**, bonyhádi versenyző követte el. Most pedig újabb tippek következnek **Kovács Gábor**, felsőrajki olvasónk tollából, onnan, ahol a CoV 25-ben abbahagyta:

Huerzyd

Kutassunk át mindent, főleg a templomban az istenszobrokat. Ezután irány a jobb felső sarok. A nyugati falnál van a titkos ajtó. Menjünk arra, amerre tudunk. A végén találunk egy cuki szellemet, aki ad pár souvenirt. Ha vége a rizsának, menjünk ki az ajtón. Ha szerencsénk van, *Duerghast*ba jutunk, ha nem akkor nézzünk körül fent. Ha minden kincset megtaláltunk, akkor átmehetünk. Menjünk lefelé, belefutunk Sajtába, aki ránk küldi pár emberét. Ha lecsaptuk őket, keressük meg a sárkánylándzsát, kb. középen van egy kis teremben. Ha megvan menjünk ki a déli ajtón... és bejövünk az északin. Az egyik teremben megtaláljuk *Sajtát*. Béke poraira. Menjünk lefele majd balra, ahol két kék sárkány várja a megváltó halált. Innen irány észak, az aréna, de ne menjünk be, hanem mondjunk a bejáratnál levő kis fülkéknél. Jé, van itt egy ajtó. Na nyomás befelé. Itt van Lord v Sir akárki, akit kinyírunk. Itt már végeztünk, mehetünk is. Ahogy kimegyünk, pár sárkány akar meglépni. Páran meg fel akarnak tartóztatni. Kis naivak. A maradék vörös sárkányokon meglép. Szerencsére utánuk tudunk menni, értük is jön pár darab. Útközben megállnak pihenni. Memórizáljunk pár *Fireball*-t aztán nyomás. Elérkezünk a két lebegő várhoz. A sárkányok leszállnak, mi meg felmászunk a torony tetejére. Itt van az irányítópult, amivel szépen nekivezérli kis barátunkat a másik erődnek. Ezt pár sárkány szeretné megakadályozni. Ha végeztünk, pucoljunk lefelé. Útközben találkozunk pár őrrel. Halálunk után vegyük fel az egyenruhájukat.

Az alsó kapunál vegyük igénybe a sárkány légitaxi-szolgálatot. Lent ne a főkapun rontsunk be először. Előbb nézzünk el balra, ahol *Gravnak* ogre vezér biztosít segítségéről. Jobbra pár lázadó fighter van + egy korona. Erre egy öreg vörös sárkánynak is fáj a foga. Aztán meg a feje a *Two-Handed Sword+3*-tól. A kaput pár sárkány őrzi egy ideig. Ha bejutottunk, szembetaláljuk magunkat pár őrcsapattal. Valamennyit egy-egy *Aurak* vezeti. Kellemetlen. A kincses kamrát elérve az *ogrék* egyből a kincsre vetik magukat. Kis mohók! Mi sem birjuk elvinni, annyi van. Innen először jobbra, a könyvtárba és a laboratóriumba. Itt összekotyvasztunk valamit a ránk váró csúnya csapda ellen, ami a kincstártól balra van. Forduljunk le a baloldai (déli) ajtón, ahol *Myrtani* sárkányidomárja vigyorog ránk + pár kedvenc háziállata. Az esélyeink nagyjából egyenlők a nullával. Pedig a java csak ezután jön. *Myrtani* + pár követője. Esélyeink rohamosan közelednek a mínusz végtelen felé. Ha túlélnénk, megjelenik *Tasslehof* (jól írtam?) és felgyógyít. Kösz, de még hátravan a desszert, 3 azaz három db sárkányka, csak nehogy megfeküdje a gyomrunkat. Ha átlényegültek hullává, a játékot megnyertük. Még jön egy kis rizsa, azután mehetünk xy v. xx *Hain*-ért, a kitépkedett pótlására...

Szúnykereső (C64)

A kerettörténet elég furcsa: ugyanis egy bizonyos *„Hétszúnyú Kapanyányi Monyók"* néven tündöklő kreatura per pillanat „Zérószúnyú" lett, és a mi feladatunk, hogy visszaszerezzük ezeket a szúnyeket neki.

Kezdéskor egy barlang előtt állunk. Az ég szépnek tűnik. V ÉG. Nehát, ez itt a légtérben Cipur, a *„Vili a veréb"*-ből, és egy verébinduló éneklésével van elfoglalva. V CIPUR. Egy kissé kemény jelenet következik, ugyanis elkapjuk és kikaparjuk a szemét, ahol a kis ravasz az első szúnyünket rejtegette. Menjünk BE. Itt *Emelda*, a barbárnő él, és van itt egy balta, továbbá egy döglött patkány is.

Természetesen F PATKÁNY és F BALTA. A nővel semmi hasznos dolgot nem lehet csinálni, de ha beszélünk vele, elárulja, hogy legfőbb vágya, hogy elhalálozzunk. Logikus lépés jön: TÉP HAJ NŐ. Egy újabb szúny. A prg. ugyan nem jelzi, de van itt egy átjáró ÉK felé, tehát haladjunk arra. F FÁKLYA, majd ki ÉNY irányba. Egy tisztáson vagyunk, fákkal szegélyezve és egy kobra társaságában. A teendő már ismerős lesz az **Advinman**-ből (CoV Évkönyv'91). Tehát AD PATKÁNY KÍGYÓ. Ezután ÖL KÍGYÓ. Ha akarunk egy szép szíjat, akkor HASÍT SZÍJ KÍGYÓ, de ennek nem sok értelme van. Inkább BELEZ KÍGYÓ, aminek gyümölcse egy szúny. Már három megvan. Ha akarjuk, megsüthetjük és meg is ehetjük. Vigyázz, sült kígyóból már nem lehet szúnyt szerezni. Vágjunk egy kis fát előrelátóan (VÁG FA), majd menjünk be a romos viskóba K felé. Itt találkozunk a *Monyók*kal, aki rendkívül ideges, ki sem mer mozdulni a házból, amíg valaki visszaszerzi neki a szúnyeit. BESZÉL MONYÓK. Megfenyeget. Azt mondja, mindjárt jön *Fehérlófia* és akkor jaj neki. Egy lépcső vezet felfelé. Mielőtt mindenki felszáguldana, egy V LÉPCSŐ kapcsán kiderül, hogy az igen romos. Szóval ÓVATOSAN FEL vagy LASSAN FEL... A padláson vagyunk, az ablakon fény ömlik be, a falakat fekete ronda burkolat fedi, s itt egy ágy is. A segítség (S) azt mondja, sötétítsünk be valamivel, vagy megvakulunk. Jó. LESZED BURKOLAT és BEFED ABLAK BURKOLAT. Ez megvolt. V ÁGY. Azt mondja, nyitható. NYIT ÁGY. Egy redves ágyneműt találunk, miután beírtuk BELENÉZ ÁGY, F ÁGYNEMŰ. Egy újabb következetes lépés: TÉP ÁGYNEMŰ. Nocsak, Egy szúny. Távozzunk (MÁSZIK ABLAK). Egy NY felé tartó ösvényen vagyunk a ház mögött, bokrok láthatóak. V BOKOR. *„Az egyiken egy fészek van"*. Hm. V FÉSZEK. *„Verébfészek"*. Áhh, vak Cipur barátunk még mindig nem keveredett haza. BELENÉZ FÉSZEK. Az ötödik szúny. Menjünk NY-ra. Egy tűzhely mellett a sötét fenyvesben *Kőmorzsoló* barátunk vacog a zord szélben, nem sokáig. V TŰZHELY. A hatodik szúny. Ez az utolsó helyszín, szóval itt kell lennie a hetediknek is. BESZÉL KŐMORZSOLÓ. *„— Adok egy szúnyt, ha csinálsz egy kis meleget"*. A CSINÁL MELEG nem jó, ellenben: RAK FA TŰZHELY és GYÚJT FA meghozza a kívánt eredményt. Menjünk D-re a rétre, majd K-re a házba. AD SZÚNYEK MONYÓK. Fogadhatjuk a prg. gratulációját, és még egy kis utójátékot is olvashatunk. Hétszúnyú K. M. örömében meghív minket egy kására, amit a hátunkon fogyaszt el.

• Vályi Ákos, Debrecen.

HELPLINE: A ***Temple of Terror***-ban hogy kell hidegre tenni a *Giant Sandworm*-ot és a *Serpent Guard*-ot? **• Bonyai Péter**, Pécs

ELSŐSEGÉLY



Tóth István, budapesti versenyző nyerte az e havi Commodore múzeumi belépőt, beküldött C64-es cartridge POKE-jai alapján: **AVENGER** - RESET: POKE 6418,234: POKE 6419,234: POKE 6420,234: POKE 6444,234: POKE 6445,234: POKE 6446,234: POKE 6476,234: POKE 6477,234: POKE 6478,234: SYS 11924 (örök energia); **BLACK HAWK** - 8289,99: 8290,255; **CRAZY CAVEMAN** - 3332,255 (sérthetetlenség); **DALLAS STAR** - 3271,0; **DONKEY KONG** - 12118,234; **ESPLAL** - 3369,33; **FRANTIC FREDDIE** - 31887,255: 34535,24; **GALAXIONS** - 7065,230; **GYROSCOPE** - 32246,173: 38274,8; **HARD HAT MACK** - 16877,173; **HOUSE OF USHER** - 6721,238: 7870,60; **JUMPMAN II.** - 9540,44; **KONG STRIKES BACK** - 26699,173: 27253,173: 29690,173; **MONTY ON THE RUN** - 3994,255; **PEDESTRIAN** - 2288,255; **POGO JOE** - 2779,36; **RADAR RAT RACE** - 7194,234; **SCRAMBLE** - 11291,175; **SURVIVOR** - 19563,255; **WIZARD OF WOR** - 16017,44; Állítása szerint **Action**-nel kiválóan működnek, ja és persze mind örökélet, ami nincs külön kommentezve.

Varga Zsigmond Tatabányán egy Amigát szokott szabadidejében nyüstölni. Most néhány Amiga cheat-et kapart össze:

ATOMIC ROBOKID - Ha a címképernyőn begépeljük: TUESDAY 14TH, majd 'TŰZ', akkor kapunk egy menüt. Válogathatunk tetszés szerint a CHEAT-ek között.
BARBARIAN - A sérthetetlenséghez gépeljük be sorban: '0', '4', '—', '0', '8', '—', '5', '9'. Mindkét minusz a bal oldali minusz billentyű.
BEVERLY HILLS COP - Az örökélethez írjuk be: MELLIE, amikor anehézséget kell beállítanunk.
DEFENDER OF THE CROWN - Az örök lovaghoz a második disc töltődése közben nyomjuk le a 'K' billentyűt.
DRAGON BREED - A pályaváltáshoz PAUSE, majd írjuk be: IREM.
F-29 RETALIATOR - Névnek írjuk be: THE DIDY MEN. Ha játék közben megnyomjuk az 'ENTER'-t, nem kell bajlódnunk a leszállással, elvégzi helyettünk a gép.
GHOSTBUSTERS 2 - Az örökélethez egyidejűleg meg kell nyomnunk a 'CTRL', 'ALT', 'S', és 'U' billentyűket akkor, amikor az Activision logo a képernyőn van.
IMPOSSAMOLE - Az örök fegyvert a HIGH SCORE táblában a COMMANDO név megadásával érhetjük el.
NEBULUS - A pályaváltás az 'F1-F10' billentyűkkel oldható meg, ha a címképernyőn beírjuk: HELLOIAMJMP.
RAMBO III. - Ha a HIGH SCORE táblába beírjuk, hogy RENEGADE, ezt követően az '1', '2', '3' billentyűkkel az egyes pályákra ugorhatunk.
ROLLING THUNDER - Az örökélethez gépeljük be a kezdőképernyőn: JIMBBBY.
STRIDER - Az 'F1-F4' billentyűkkel pályákat ugorhatunk, ha egyidejűleg lenyomjuk a 'HELP', bal 'SHIFT' és az '1' billentyűket.
WIZBALL - PAUSE alatt gépeljük be: RAINBOW. Ha indítjuk a játékot, az űst a 'C' billentyűvel tölthető fel.

Süli Kornél Székesfehérváron előszeretettel ül egy PC társaságában, úgy gondolta a **LOMBARD RALLY**-ben a 'TV Interview' kérdéseire talán nem ismerjük az alant látható válaszokat:
1.50000 sepises - One & quarter Inch; 4 cars in the same team - Opel; A BMW homolagated group - The M3; A Ford Sierra RS cosworth completed - 3 hours 47 minutes; Are two-way radios allowed - Yes; Carnet de passage - A customs document; Cars are despatched around - 1 minute; During what decade did the lombard - 1940-1950; During which rally was the - Argentina; Hannu Mikola Won the Safary - 7; How long have Lombard - 14 years; How many graded levels - 5; How many kilometers - 2800; How many marshals - 15000; How many rac recognised - Over 800; How many rally competition - 10.500; How many times has a Ford Escort - 8; How many times has the mini - 1; How many world championship rallyes - 75; How much does a Peugeot - 880 KG; In the 1987 New Zealand Rally - Stig Blomqvist; In what year was the rally - 1967; Is the F.I.A. yearbook - The yellow book; Is the Nurburging 24 hour - Germany; Jimmy McCraes's first rally - Ford Lotus Cortina; Lancia won the Monte Carlo - 1954; Michael Saleh is the - Lebanon; Only one leg of 1987 - Chester; Part of the 1987 rally - Nottinghamshire; The Audi 200 Quattro engine is - 5 cilinders in line; The Ford Sierra Rs Cosworth - Monte Carlo; The Japanese Supra 3.01 - Overheating; The Lakes Rally in Finland - The 1000 lakes; The Nissan 200 SX in powered by - V6; The Nissan 200 SX made its - Greece; The time spent between - Dead time; The USSR rally team is called - State rally team; Thew Ypres rally in Belgium - 24 hours; What is corious about - A second footbrake; What is the alternative route - The tulip card; What is the engine size of - 1993; What is the major feature - All snow and ice; What is the maximum number - 180; What is the name of the USA rally - The Olympus; What is the overall length - 4.46 M; What is the Rac British - The blue book; What is the Rac USA speed - 30 MPH; What is the Targa - Route timing system; What national - Swedish; What scale of landranger - 1:50,000; Where does the first leg - Cordoba; Which car won the 1986 - Peugeot 205 T16; Which car won the 19th - VW; Which car won the first world - Lancia; Which company provided the tyres - Pirelli; Which driver in the 1987 Safari - Johnny Hellier; Which driver won the 1987 - Juha Kankkunen; Which is the most succesful - Ford Escort; Which is the only rally - Monte Carlo Rally; Which manufacturer won the 1987 - Lancia; Which rally is one stage - No such event; Who was the 1987 soviet - Ilmar Raissar; Who won the 1977 - Ron Richardson; Who won the 1980 Lombard - H Towonen/P White; Who won the 7th Marlboro - Miki Biasion; Who won the 17th New Zealand - Franz Whitmann; Who was the chief mechanic - Rino Buschiazzo.

A sors iróniája, CoVboy már megint elkeverte a borítékot, úgyhogy csak **NONAME** kartársként tudjuk üdvözölni azt az urat, aki **sehonnanazáról** küldött C64-re két játékhoz tippeket:

STUNT CAR RACER - (Az évkönyvben lévő leiráshoz). A balról jobbra haladó csík a rongálódásjelző, és a csík akkor „nővekszik", ha nem a pályán próbálunk versenyezni. Ilyenkor általában megjelenik egy lyuk, amin gyorsabban halad át a csík. A kocsink akkor is rongálódik, ha túl nagyokat ugratunk, és nem éppen jó helyre esünk, vagy ha ismerkedünk a másik kocsi karosszériájával. A lyukak csak akkor tűnnek el, ha a 4. divizióban maradunk, vagy ha visszaesünk a 3.-ból.
RUGBY MANAGER — Ha jó csapattal akarunk játszani, akkor használjuk a RESIGN AS MANAGER majd a YES opciót. Így egy idő után, akár 5-ös erősségű csapatot is kaphatunk. Érdemes olyan csapatot választani, amelyiknél a TRANSFER MARKET-ben van(nak) játékosa(i). Mindig legyen a kasszában 3000-3500 L.

Pokoraczky Csaba, Nyíregyházáról a **Neuromancert** vette nagyító alá, és el is küldött nekünk a játékhoz egy jó tippet:
Végy egy lemezmonitort! (***Disk-Demon*** is megteszi).
Az első kimentett állás az első oldal 04 track 09 sector-án van. A 60-61-62-es Byte-ok a készpénz mennyisége, a 63-64-65-ös Byte-ok a PAX számlán levő pénz mennyisége. Ugyanez a második játékállásnál, csak az a 04 track 18 sector-án van. A harmadikat 05 track 06 sector, a negyedik állást a 05 track 15 sectora tartalmazza.

Király András Sopron cityben egy Amiga lelkivilágát tiporja. Ezt bizonyítja tippjeivel:

APIDYA - PAUSE után nyomjuk meg egymás után a következő billentyűket: 'U', 'L','R','D','A','B','B','A', így teljes fegyverzetünk lesz!
DAYS OF THUNDER - PAUSE után írjuk be: COMEFLYWITHME. A képernyő villanása után húzzuk hátra a joy-t! Jó repülést!
HYDRA - Ha beírjuk azt, hogy: KILLKILLKILL, a gombsor egy trainerpulttá változik!

Scroll rutin (C64)

A CoV 11-ben már közöltünk egy scroll-rutint. Egyik olvasónk szerint a 256 byte viszont „túró". CoVboy jóvoltából természetesen a boríték elkeveredett, így nem tudjuk ki küldte! Mindenesetre köszi! Ismeretlen szerzőnk műve akárhány byte-ot tud scrollozni a legfelső sorban. A szöveget $1100-ra kell elhelyezni. A kukacra (@) a scroll újra kezdődik. A rutin basic behívása esetén a $102B-n a BRK-t RTS-re kell kicserélni ($60!).

```
1000  SEI
1001  LDA #$2C
1003  STA $0314
1006  LDA #$10
1007  STA $0315
100B  LDX #$00
      STX $DC0E
      INX
      STX $D01A
      LDA #$32
      STA $D012
      LDA #$1B
      STA $D011
      LDA #$00
      STA $FE
      LDA #$11
      STA $FF
      LDA #$C7
      STA $FD
      CLI
102B  BRK
      INC $D019
      LDA $FD
      STA $D016
      LDX #$5C
1036  DEX
      BNE $1036
      LDA #$C8
      STA $D016
      DEC $FD
      LDA $FD
      AND #$07
      CMP #$07
      BNE $1073
      LDX #$00
104A  LDA $041,X
      STA $0400,X
      INX
      CPX #$27
      BNE $104A
      LDY #$00
      LDA ($FE),Y
      BNE $1066
      LDA #$00
      STA $FE
      LDA #$11
      STA $FF
      LDA $1100
1066  INC $FE
      BNE $106C
      INC $FF
106C  LDX #$C7
      STX $FD
      STA $0427
1073  JMP $EA31
```

• **Noname**

Hibakiküszöbölés cartridge-hez (C64)

Ezt a rutint azoknak szánom, akik **Nordic Power 2.2**-es cartridge-zsel rendelkeznek, és olyan gondjuk van, mint nekem: a gyorstöltő időnként lefagy. Ez borzasztó idegesítő akkor, ha egy program engedné használni a gyorstöltőt (pl. ***King's Bounty, Space Rogue***), de emiatt nem jó a dolog. A problémát az okozza, hogy nem kapcsoljuk ki a képernyőt! A megoldás az, hogy a verembe irunk egy kiegészítést. FIGYELEM! Ügyelni kell arra, hogy a LOAD vektornak ($0330 - $0331) csak a felső byte-ját szabad módositani, mert az alsót a cartridge néha átírja ($62/$66). Szerencsére ezt a területet igen kevés program használja.

Tehát a rutin:

```
0162  NOP
0163  NOP
0164  NOP
0165  NOP
0166  PHA
0167  LDA $D011
016A  STA $0161
016D  LDA #500
016F  STA $D011
0172  PLA
0173  JSR $DF66
0176  PHA
0177  LDA $0161
017A  STA $D011
017D  PLA
017E  RTS
----------

0148  PHA
0149  LDA $D011
014C  STA $0161
014F  LDA #500
0151  STA $D011
0154  PLA
0155  JSR $DF66
0158  PHA
0159  LDA $0161
015C  STA $D011
015F  PLA
0160  RTS
```

Ezt célszerű a SAVE-vel is eljátszani ($0332 - $0333), itt azonban nincs gond az alsó byte-tal ($0148-ra be lehet irni az előző rutint, az ugrási cím természetesen itt DF6B). Ezt persze úgy jó megalkotni, hogy freeze után beírjuk (a vektorokat ROM és RAM módban is írjuk át!), majd mentsünk (a ***Space Rogue***-nál pl. az *Old or New game?* kérdésnél). Természetesen ez bármely más cartridge-en működik (a legtöbb magától lekapcsolja a képernyőt), de az ugrási címek megváltoznak!

• **Bors Gábor, Siófok**

Mindenféle

A CoV 27-ben elkezdett NEWS szerű információ megjelenését követően kaptunk néhány(száz) levelet, melyben szidtok minket, mint a bokrot: miért írjuk le mégegyszer azt, amit már egyszer a CoV 22/23-ban leírtunk. Ezt elintézhetnénk nemes egyszerűséggel úgy, hogy a teljességre akartunk törekedni. Valójában azonban összekeveredtek valahogy a Jahny által küldött file-ok. CoVboy már megint rendezgette a lemezeket. A megkezdett sort Jahny maestro most folytatja. Ne tessék keresgélni, ez még nem volt a CoV-ban!



- **MEGABLAZER** — Ez egy turbósított **TRAILBLAZER**. Kissé gyorsabb, hangulatosabb és szebbek az effektjei, amint az egy mostani játéktól elvárható, és **TCFS**-től is.
- A **FIRMBASE** szintén egy régebbi játékhoz hasonlít, persze csak körvonalakban: az **Airwolf** c. szépséghez (egyébként annak továbbfejlesztett vátozata az **EXTRA AIRWOLF**). Itt egy bombával kell a célhoz érni, közben esetleg nem árt felvenni azt a pár benzines gallont sem. A térképe jóval nagyobb, mint a fentebb említett csodáé, tehát nem árt beszerezni hozzá egy COV#20/21.számot! A grafika igazán szépnek mondható, nemhiába **CSM** alkotta játék.
- Létezik **SOUNDTRACKER+4** is! Hm., azt hiszem megér egy leírást majd, főleg azért mert TELJESEN KOMPATIBILIS AZ AMIGA verzióval!
- Csak érdekességként említem meg a **FYC** (*Fine Young Cannibals*) csapatból **ACS** által remekelt, illetve „átremekelt" **HEIL SPERMA** c. gamét. Hm, az introban a kis bajszos szobafestő himpellér „integet" buzgón, a játékban egyébként egy spermával kell úszkálnunk, kikerülve a khm. barlangból(?) kiálló(?!) képződményeket(!). Hááááát, sajnos még nem tudom mi a kalandos utazás célja és vége, de remélem nyugodt osztódással megérkezünk a végcélhoz.
- Nos, a **DIGITAL BALL** tényleg őrülten jó, hiszen készítője **MAD** maestro. A programot még a **Novotrade** adta ki, nem ártana ilyen szintű programokat piacra dobnia. Tényleg szép grafikájú játék, tipikus **ARTHUR-NOID** stílus. Az effektjei isteninek mondhatók, lévén Amigáról áthozva. Szóval a régóta Amigás PLUSIS nagyot alkotott, egyike azoknak a stuffoknak, amiken képes vagyok hosszabb ideig játszani! Ja, ha a sárkányos képnél a RESET-et megnyomjuk, más, de ugyanúgy **EXTASY!** digites játékot kapunk (ez is ügyességi)!
- **BOBBY BEARING** — Hát kérem, akik oda meg visszavoltak a **HEAD OVER HEELS**-ért, azok most megint zilálhatják neuronjaikat! ISTENI! MEGA-élvezet! Nagyjából ilyen csatakiáltással fogadtam e játékot, elég ha annyit mondok, hogy COMMY PLUS4-en a kedvenceim közé tartozik! Szintén 3D ARCADE kategória, a grafika szépen kidolgozott, nagyon jól animált játék. A helyszínváltás tök klónja a '86-os *ÉV JÁTÉKA*-nak (gy.k: HEAD OVER HEELS). Lazán annyit, hogy ehhez is kell egy bazi térkép, tehát nemsokára remélhetőleg esedékes lesz a leírása, én mindenesetre nekiálltam... Szóval SZEREZD MEG! Nem ártana pár ilyen jól sikerült átirat 64-ről; ez **PLASMA & CHEEKAY** maestrók művei, áldásom reájuk, meg egyéb ilyen marhaságok.
- **REVS TUNING** — Kissé megújított **REVS**-ről van szó, **PIGMY** maestro csiszolt egyet a játékán. Tényleg jobb lett pár plusszal tuningolva, érdemes utánanézned!
- Van PLUS4es **PIPEMANIA**! Kissé idült játék ugyan, de hát mégiscsak 64-es!
- A **DOMINO** nem rossz logikai játék, megegyezik a TV2-ben lévő játékkal! Magyarul mindenki kiélheti gyermekkorában elnyomott hajlamait; s belevetheti magát egy kupac dominóhalmaz közé, se látva, se hallva az izgalomtól!
- **TRANS WORLD** — Khm, ez egy ACE játék, LOGIKAI. Bővebben egy leírás erejéig majd.
- **TERRA-X** — Erről már legutóbb szóltam, most kedvcsinálónak egy kicsit bővebben. Nagyon jó grafikájú ARCADE. A történet szerint egy űrbázison vagyunk, Terra-X-en. Ezt kell két plazmaágyúval megvédeni a betolakodó rosszfiúk ellen. Ehhez segítségünkre lehet a velünk szemben elhelyezkedő ágyús aranyhaver, aki lehet haverunk és/vagy a számítógép. Megemlítendő, hogy egymás ágyúit is ki lehet lőni, s ez már meg is adja a feladat lényegét; lődd ki társadat! mozgalom keretében. Ha barátunkkal élvezkedünk, akkor ez nagyon izgis lesz. Fő cél eredetileg az anyabolygónk, a TERRA megvédése, de ez kit érdekel? Betöltés után kiválaszthatjuk az irányítás formáját (keyboard, joy, mouse — talán ez az egyetlen PLUS/4-es program, ami kezeli az egeret!), ha végeztünk, mehetünk az EXIT részre. Ezután a védelmi szintet, energiastátuszt és ellenfelet választhatunk. Kérhetünk plusz INFO-kat is. Végül nyugodt lövöldözésbe kezdhetünk, persze módjával kell tehénkedni (Ne tiltakozz CoVboy! — Én) **(Már megint helyettem szúrkálnak! Csak nehogy visszaszúrjak! — CoVboy)**, mivel az ágyú eléggé hamar melegszik! A GFX isteni, COOL! színekkel és mozgásokkal. Megemlítendő, hogy **TCFS** maestro műve, és NEM KONVERTÁLT game! Vagyis C64-es játék, de nem konvertálta, hanem maga írta meg az eredeti nyomán laza másfél hónap alatt! Nem semmi!
- **GRAND PRIX CIRCUIT** — Már ez is volt, hát most megint lesz. UGYANIS most már megy 1551-esen is (!) és VAN KAZETTÁS verzió! Ezt **TOMA** készítette el, tudtommal még a game írója (!) **TCFS** sem gondolta, hogy csak úgy át lehet csapni 1 file-osnak. Gondolom EZT IS NAGYON sokan keresik!
- **BLUE ANGEL 69 +++** — Egy isteni logikai játék, azt hiszem ezek főleg **TCFS** asztalára tartoznak - félreismerhetetlenül a NAGY ő remeke! A grafika a szokásos extrákat tartalmazza, a zene erdeti **TCFS** design. PERSZE, hogy mindenkinek kell! A legfontosabbat kihagytam: kazettán SAJNOS ez nincsen. SORRY!
- Gondolom örömhír, hogy megjelent a **TASS TIMES IN TONEWTON** és **BORROWED TIME** 1551-es verziója! Ha ilyen floppyd van, akkor NEM kell szétpofozni, van egy pár extra arc, aki KIFEJEZETTEN '51 mániás (JOGOSAN!) — pl. **PROKY** (by **PRISONERS**). Szintén megy a **FLIGHT SIMULATOR II.** és **THE JET SIMULATOR** is a drive-okon! Erről jut eszembe; a **TASS TIMES**-ban szereplő PICK-ek hétköznapi gitárpengetők.
- A fanfárok elhalnak. A tömeg csendben üvölt. **TGMS** maestro (etc.) lassan bevonul, s az extázisban lévő csődület felé libbent egy disket. WOW! Ez bizony a **STORM ACROSS EUROPE!** Igen, igen, egy az egyben a C64es játék — aki nem ismerné, annak pár szót róla: 1989-ben a **Strategic Simulations** úgy gondolta, hogy jó lenne kiadni egy II. Világháborús terméket. Azután nekiláttak, szóval ez egy statégiai játék, Spectrumos kivitellel (azt hiszem múltkor összeszaladtam egy ilyen kockával, s tök ugyanúgy futott), tehát nem SHOOT'EM UP! módszerekkel kell felépíteni a Harmadik Birodalmat. Kissé lassú és az elején a sok állítgatástól már nem a gép, hanem a játékos akad ki — de ez a LEGJOBB stratégia mind C64, mind C+4 gépeken. Mondanom sem kell, hogy kazettán nincsen! SO!, minden kopaszságom ellenére nem vagyok fritzpárti, de az tényleg jó érzés, amikor bajszos diktátorként lenyomom a népeket (pl. Felszabadulást a russssz... illetve oroszoknak)! Mivel konvertált, ez a verzió is hajlamos a kifagyásra!
- Azt hiszem eme szépségek után MEGA-élvezetként hat, hogy a PLUS! tulajok is borzonghatnak (és téphetik a hajukat) az **UNINVITED** c. szépségtől! Leírás a CoV #12.számában, ehhez ad kiegészítést a következő CoV [#13] / ADVENTOUR! Kivitelezésében olyan **TASS TIMES** szerű, **DEJA VU** mixes játék. Tehát 64, Amiga után szabadon! Lényeg: mondjuk az hogy arcade/adventure, célunk... Na, inkább szerezd meg a két CoV-ot! Azt hiszem **CSORY** írta át és nagyon jól sikerült, most még nincs nálam, de attól függetlenül a LEGJOBBAK közé tartozik (különben miért lenne a NEWS-ban ?!)!

• **KARATEKA** — A legjobb aktion-game! Nomen est omen — nagyon jól kidolgozott piff-puff HA! játék, aki szereti a stílust, az imádni fogja (én is eljutottam a harmadik ellenfélig, csak azután @@#@#& ^ ^ *(&*#&*#@@ _)*(# _)@ BLATTY! RESET!), szóval keressétek — bármilyen hihetetlen, 1551-es floppysok is!

• **PIPEMANIA!** PC-n ez (volt) az egyik kedvencem, mit ne mondjak, a PLUS/4-es verzió nagyon jó lett, a **TIT** gondozásában (most már NEM gondoznak... ANTIT!). Logikai játék, célunk, hogy egy csőrendszert építsünk a csobizó víznek, ide-oda vezetgetve, egy idő után visszajuttatva a kiindulási ponthoz (csap???). Pályaként egy idő után már kis vízgyűjtőbe is vezethetjük, néhol ki kell kerülni az üres területeket, egyszóval igyekezni kell, ha nem akarunk kicsobbanni! Jobb alsó sarokban láthatjuk a beépíthető csöveket, kiválasztva a csőrendszerünkbe köthetjük. Yikes!

• NEW Tetris — **BLOCKOUT** +4-en! YEAH!, a 3D PC őrülettel már ezen a 8 bitesen is élvezkedhetsz, tök PC stílusú!

• **BATTERY 2.** — Ama! SHOOT'EM UP játék, ami a listákat vezette, most visszatér. Mondjuk rá, hogy a legjobb +4 lövöldözős ???! Persze **TCFS** készítette! Sok-sok FIRE!, meg ügyesség, és máris egyre élvezetesebb lesz a játék. Mondjuk nem vagyok ilyen típusú játékok pártján, de ajánlom minden géptulajdonosnak! FONTOS, hogy van hozzá TRAINER DISK, ezt az ORIGINAL game elé kell tölteni!

• NAGYON jó felhasználói gyűjtemény, a **MEGATOOLZ**! Készítette **PROKY** — PRIS ONERS SOFTWARE NETWORK. Ez tartalmaz disc-copyt, disc-toolz, packers, graphix-toolz és egyébb (sinus editor, assemblerek...) felhasználói anyagokat! Aki valmait akar csinálni játszáson kívül ezen a gépen, annak ajánlom beszerzését. Egyébként megy 1551es driveon is, természtesen senki se keresse kazettán!

• Mindenki lefagyására bejelentem, hogy van **3D POOL** is az „extázisbaejtő-mosogatóteknő"-n! Aki még hallott volna róla, ez egy — ki hinné — 3 dimenziós billiárdjáték, **PIGMY** remekelte át PLUS/4-re és természetesen meg kell szerezned!

• A **MAGIC PAINT** szintén felhasználói, része a MEGATOOLZ-nak is. Ez egy logokészítő, s állítom, hogy a legjobb! Sok szín használható egyszerre, első és második multi szint raszterenként változtatható, a karakterszínek karakterenként. Lehet használni HI-RES módot is! Színárnyalatfunkciók, lemezfunkciók — NAGYON BEST!, talán elég annyi is, hogy én is ezt használom. Kazettás! CONGRATULATION for **PRISONERS** crew!

• Bizonyára mindenki ismeri a **MICRO** (-**DISCO, RHYTM, ROCK, DRUM, VOCALS, LATIN, BASS**...) c. zeneszerkesztőket. Most van egy újabb, a **MICROTECHNO**! Nem is tudom miért ezt bírom a legjobban! A leírás (COMMODORE Világ Évkönyv'91) erre is jó!

• **ACIDFLIPPER** címen **MC** kiadott egy rendhagyó flippert, egy ütővel kell vezetgetnünk illetve visszacsapkodnunk és a számoknak útnünk egy ACID-ot. Erre megadott időnk van. A grafika szép, a hanghatások szintén, mi kell még egy mnegrögzött Plus/4 tulajnak?!

• Az Időrégész után újra szabadon van ez a stílus: **LABYRINTHITIS** címen. Mondjuk ez sokkal szebben kivitelezett, a Garay-napokra írta **BILLLY YARDS** (3db 'L').

• Jahny of Jahny Crew©®™, Budapest

Into the Eagle's Nest

Kicsit túrkálgattam az IBM lemezek között, amikor kezembe potyant egy porosodó lemez, NONAME volt a drága és már pár track-je lesántult. Mindenesetre a gép nem vette be, s ekkor fordultam az AMIGÁ-hoz, A C64-hez, és végül a +4hez! Lefontam a hajamat, de az alant olvasható „csoda" volt rajta.

Ez egy konvertált C64-es játék, aki látta a „*KÉMEK A SASFÉSZEKEBN*" c. szépséget az már kb. tudhatja, miről lesz szó, aki meg nem, annak annyit a dologról, hogy kedves náci bácsikákat kell bosszantgatni mindenféle akciózgatással, mindezt egy kastélyban egy jenki mesehőssel.

Kezdetkor a küldetés felől érdeklődik a gép, válszthatunk:

1. **BLOW UP CASTLE** — A kastéyt kell felrobbantanunk. Egy detonátorba [DETONATOR] kell belelőnünk.

2-3. **RESCUE THE PRISONER** — foglyulejtett barátunkat kell kimenteni. A 2. küldetésben a második, a 3. küldetésben az első emeletről és a 4. küldetésben az alagsorból. A szintek között a lifttel közlekedhetünk.

Sokfajta STUFF-ot érdemes felvenni. Leírom a található tárgyakat:

AMMO: Plusz töltények, ezek gyorsan fogynak az állandó lövöldözéstől;

FIRST AID: Ez a sérüléseink számát (HITS) lenyomja nullára;

LÁDÁK: Üresek, van nyitott és csukott is, ez utóbi lövésre kinyílik, és nincs benne semmi;

COLD FOOD: Kajacsomag, a HITS pontokból lecsappant tizet;

JEWELS: Értékes kövekkel teli nyitott láda, pontjainkat tuningolhatjuk vele;

PENDANT: Nyakék, szintén pontnövelésre;

LIFT PASS: Lift használatára. Ha ezt felvettünk, akkor menjünk neki a liftnek, ekkor az *ENTERING THE LIFT* üzenetet kapjuk, s választhatunk a szintek között: *GROUND FLOOR* (földszint), *FIRST FLOOR* (első emelet), *SECOND FLOOR* (második emelet) és a *BASEMENT* (alagsor);

DETONATOR: Az 1. küldetés célobjektuma;

Sebeink száma gyorsan nő, ha közel kerülnek hozzánk ellenfeleink. Ha a HITS 50, akkor kissé lenyomtak, ilyenkor aztán lelkünk átpöckölődik a NIRVANA-ba. Persze ez ritkán esik meg, ha sokat használjuk fegyverünket, de ez is ciki, hiszen így gyorsan fogy. Töltényeink száma max. 99 lehet, tehát NE szedjünk ezután plusz töltényeket! A küldetés teljesítése után a START-helyen található zöld csíkhoz érjünk hozzá!

HMMM, ez egy nagyon is jó szintű játék PLUS/4-en, de azt hiszem felejthető, mindenesetre eddig mindenkinek tetszett.

• Jahny of Jahny Crew©®™, Budapest

Laser Squad

Ez egy isteni stratégiai játék, megegyezik a 64-es verzióval — leírás mégis kell rá, mivel van egy új küldetés is, ráadásul ránézésre NEM is olyan egyszerű! Megy 1551-es drive-on, és van kazettára is!

Indításkor rögtön egy INTRO ugrik be, néhány GREETINGS és a játék alapvető kezelését tartalmazó angol textsorozat, közben *SHADOW OF THE BEAST* kornyikál digin — már a kezdés is jó. Ezután kérhetünk gyorstöltőt („*DO YOU WANT FASTLOADER ?*"), s máris a küldetésmenübe jutottunk...:

1. THE ASSASSINS; 2. MOONBASE ASSAULT; 3. RESCUE FROM THE MINES; 4. SAVED GAME [part#1-7]; 5. THE CYBER HORDES; 6. PARADISE VALLEY

...tehát 5 küldetésünk van, s ezen kívül még betölthetünk játékállásokat, ezt viszont külön lemezről, mert a LASER SQUAD egy teljes lemezoldalt foglalel öt küldetésével és a gyorstöltővel együtt. Egyébként minden küldetés és minden játékállás 80 blockos, a játékállást NEM lehet felülírni!

Elsőre gondolom senki se fogja a 4. pontot választani, s mivel többé-kevésbé nehézségi sorrendben vannak, érdemes az elsővel (THE ASSAINS) kezdeni. A küldetések végrehajtásának módjáról majd később, most nézzük a kezelést!

Ha megnyomtuk az '**1**' billentyűt — töltődik is a pálya rendesen. Miután bejött, rákérdez, hogy joystick-kel vagy billentyűzettel akarunk-e játszani, JOYSTICK PORT #2., keyboard: '**Q**' — fel, '**A**' — le, '**O**' — balra, '**P**' — jobbra és végül '**SPACE**' — tűz. Ezután a játékosok számára kérdez rá, két játékos esetén haverunk ellen játszhatunk egy partit, érdemes! Egy játékos esetén a gép még rákérdez a nehézségi szintre (1-7), mazochistáknak ajánlom a hetest, többieknek elsőre MINDENKÉPPEN az elsőt! COOL! Jelen esetben 5 kommandós képe jön be. Egy tizedes és a többi civil. Alakuk mellet egy nagy szám, ez a páncél nagyságát jellemzi — tehát fel kéne öltöztetni egy kis vasba a drágákat. A számtól jobbra a SELECT ARMOUR alatt láthatjuk a típus jellemzőit, hogy hány védettségi szintet ad elölről, balról, jobbról és hátulról (TYPE 1 2 3 4... FRONT... etc.). Az éppen aktuális mundró neve inverzben van, a joy előre/hátra mozgatásával jelölhetjük ki a páncélt, a tűz megnyomására a következő figurára ugrik — közben természetesen megkapja a páncélt. Ha mindenkire feladtuk, akkor jön a fegyverzet. Utólag megjegyzem, NEM kell mindenkit extraerős páncélba bújtatni! Ugyanis a rendelkezésre álló creds (kb. 200) nem elegendő! Ezután jönnek a fegyverek, az aktuális az inverzben lévő OBJECT mellett. Itt válogathatunk a lőfegyverek, töltények, gránátok etc. között. Minden küldetésnek más a fegyverparkja, de néhány mindenhol jellemző. Fegyverek jellemzéséről és minden küldetéshez ajánlott

felszerelésről majd később! Szóval itt jobbra-balra mozgatva a joyt nézhetjük meg az arzenált, le és fel pedig a csapat tagjaira ugorhatunk. Ha egy neven vagyunk, akkor a joy jobbra húzásával adhatjuk neki az OBJECT-ben lévő éppen aktuális fegyvert, a joy balra húzásával pedig visszavehetjük („visszavételkor a készülék ára visszaadódik..."). Ha nincs több creds (vagy nem akarunk többet venni), akkor az OBJECT-re menve nyomjuk meg a tűzgombot — a *„PRESS FIRE TO END SELECTION"* infót kapjuk, ha véletlenül nyomtunk tüzet, akkor húzzuk valamelyik irányba a joyt, egyébként pedig nyomjunk tüzet... most láthatjuk a pálya képét, egy négyzettel mozoghatunk, jobb oldalt egy nevet és a hozzá tartozó fegyverparkot láthatjuk. Egységeinket a '**D**' betűs négyzetekre rakhatjuk, ez más színű, mint az ellenségé, néhol pl. azért nem tudjuk lerakni a katonát, mert az az ellenség térfele, ilyenkor keressünk MÁSMILYEN színű 'D'-mezőket, na, a tűz megnyomására helyezzük el a tagokat. Ajánlott elhelyezésről SZINTÉN később! Ezután egy menüt kapunk, válthatunk joyról billentyűzetre és fordítva (1>), kimethetünk, ill. betölthetünk egy játékállást (2>, 3>) — ezt minden forduló után el fogja játszani, tehát erre ezentúl nem térek ki. Ja, tűz és továbbléphetünk. Ezután látjuk az éppen aktuális forduló számát (TURNN>...) és hogy mennyi kör van még hátra (TURN LEFT>...), ha ez letelt, akkor vége a játéknak, s az ellenfelünk nyert. Ezek alatt a győztes pontok láthatók — press fire! Megint bejön a pálya képe és a pointer négyzet. Bármire rávisszük, akkor a MAP alatt megkapjuk a nevét, lehet az fű, föld vagy növényzet, esetleg egy kép a falon etc. és természetesen az alakulat tagjai. Ekkor a UNIT alatt megkapjuk a nevét, és ha KEZÉBEN van egy fegyver vagy tárgy, akkor annak nevét is az OBJECT IN USE-nél. Vigyük rá a pointert egy fazonra, és nyomjuk meg a tüzet! Kapunk egy menüt, itt menjünk rá a SELECT-re, aktualizáljuk (=fire). Ha mozogni akarunk, akkor húzzuk a joyt jobbra, ill. balra, a keményfiú elkezd forogni. Válaszunk ki egy irányt — ezt egyébként jobb oldalt láthatjuk, egy kör körül nyíl forog — és előre, hősünk lépett egy mezőt, de léphet hátra is, ekkor húzzuk hátra joyt. Persze nem lehet lépkedni a végtelenségig, ugyanis mindenkinek a páncél és a fegyver nehézségétől, no meg az erejétől függő ACTION POINTS-jai vannak! Ezt a jobb felső sarokban láthatjuk, az AP alatt! A négy főirányba való lépés 4 pontot, átlósan előre lépés 6 pontot szed le. Ha mindezeket hátrafelé tesszük, akkor 8 ill. 12 pontot veszítünk! Tehát minden cselekménysorozat, legyen az mozgás, lövés, gránáthajítás, ajtónyitás, fegyvertöltés vagy bármi, meghatározott AP-ot vesz le! Erre nem árt ügyelni, ha pl. egy gránátot akarunk eldobni, akkor nézzük meg, hogy van-e elegendő pontunk! Ugyanis a gránátot először ki kell biztosítani (PRIME), s azután eldobni (FIRE ---> THROW)! Eléggé ciki, ha mondjuk kibiztosítottuk a gránátot, és RÖGTÖN, tehát az aktuális körben fog robbanni, s nincs elég pontunk eldobni — mindenki kitalálhatja, mi is lesz a vége!
Most visszatérek a SELECT menüre... Ott tartottunk, hogy mozogni akarunk. Mi van akkor, ha esetleg kedvünk van egy kis lövöldözésre?! Ekkor még egyszer nyomjuk meg a tűzgombot! Nos, jön aaz újabb menü. A játék elején még nincs a kezünkben a fegyver, ezt a CHANGE-re clickelve foghatjuk meg, ekkor választhatunk a nálunk lévő fegyverek közül..., ha egy fegyver a kezünkben van, akkor újabb menüt kapunk:

END MOVE — kiléphetünk az aktuális muksó irányításából másvalakire...;
SCANNER — megkapjuk a teljes pálya kicsinyített térképét;
CANCEL — vissza az előbbi cselekvéssorozatunkhoz;
DROP — a kezünkben lévő stuff eldobása, gránátnál elrejthetjük!
FIRE — lövés, ill. gránát dobása. Ekkor újfajta képet kapunk. Jobb sarokban felül látható a fegyverünk típusa, adatai. Alatta a különfélenakciókat igénylő pontszámok és százalékban kifejezve is. Nos:
  AUTO — sorozatlövés, AP-tól függően 1-9-ig. A gép rákérdez, hogy hányszor akarunk a kijelölt célpontra lőni. Nem pontos, de ez fegyvertől is függ! Pisztolynál nincs sorozatlövés!
  SNAP — kapáslövés, bizonytalan, szintén fegyvertől IS függ!
  AIM — célzott lövés, nagy távolságan ez is a fegyveren múlik;
  THROW, gránátnál, eldobja a gránátot!
  END FIRE-rel léhetünk ki a célkeresztes képből, **CANCEL**-lel vissza az aktuális cselekménysorozatra. Egyébként **FIRE** opcióban megváltozik a pálya képe. ELLENFELEINK ill. társaink/társunk kis kör alakban látható, nagyobb kör fa lehet, a bokrok és falak, az ajtók képe jellegzetes. Sorozatlövésnél a *„HOW MANY ROUNDS"* a lövésszámra kérdez. Megemlítenék még egy NAGYON FONTOS DOLGOT ;ha egy pókkal LESBEN állunk (ez az jelenti, hogy keveset mozgunk, egy fegyver van a kezünkben, s AP-jaink kb. min. 20 környékén vannak), s a tüzelési körzetbe bejön egy ellenség, akkor RÖGTÖN lőhetünk! Tehát NEM KELL várnunk, hogy ellenfelünk végigvigye minden játékosát a körön belül!
  Majdnem mindegyik küldetésben érdemes egy-két ilyen manuszt elhelyezni, ha lehet, akkor a hosszebb folyosókon!
LOAD — ha nincs több lőszerünk (*NO AMMO IN WEAPON*), akkor betölthetjük a fegyverbe a tárat (.. CLIP, ...PACK)!
PRIME — gránát esetén ezzel élesíthetjük ki, a beállítandó (0-3) érték mutatja, hogy melyik körben fog felrobbanni. Ekkor a saját egységeink már NE tartózkodjanak ott, mivel a repeszek pár egységet leszedhetnek a páncéljaikból. Ha meg túl közel vannak...
OPEN/CLOSE — abban az esetben, ha egy csukott ajtó előtt állunk. Van olyan küldetés, ahol EZ NEM segít, ellenben egy rakéta, robbanószer...
INFO — megkapjuk az aktuális pacurák adatait, a védetségi szintet az ARMOUR-nál (hány egységet lehet lelőni belőle elölről, hátulról és oldalról, anélkül, hogy exitálna), harckészségét, teherbírását stb. Infó a hátralévő ACTION pontokról!
END TURN — végeztünk a körrel, a gép majd mégegyszer erősítést kér arra, hogy kiléphet-e, s végre ő ügyködhet...

A fegyverek jellemzése:
M4000 AUTO-GUN [M4000 CLIP] — eléggé pontos géppisztoly, közepes tűzerő;
MARSEC AUTO-GUN [MARSEC CLIP] — erős géppisztoly, viszonylag pontos, érdemeseebb EZT venni, mint az előbbit!
SNIPER RIFLE [RIFLE CLIP] — nagyon gyenge puska, elég pontos, de minek?
MK I [MK I CLIP] — nagyon pontos és erős géppisztoly;
L50 LAS-GUN [L50 LAS-PACK] — gyenge lézerfegyver, eléggé pontatlan;
L80 LAS-GUN [L80 LAS-PACK] — közepes tűzerejű, pontatlan lézerfegyver;
HEAVY LASER [HEAVY LAS-PACK] nagyon erős, de pontatlan lézerfegyver;
AUTO CANNON [AUTO CLIP] — robbanótöltetes gépfegyver, a legerősebb!
PUMP SHOT GUN [SHOT GUN CLIP] — lefűrészelt csövű, pontos puska, erős;
M50 AUTO PISTOL [PISTOL CLIP] — nagyon gyenge pisztoly —> érdemesebb inkább a:
MARSEC PISTOL [PISTOL CLIP] — erősebb pisztolyfajta —> PUMP SHOT-ot venni!
AP (50, 60, 75) GRENADE — egyre erősebb fokozatú gránátok;
EXPLOSIVE — robbanószer, a **RESCUE F. T. MINES**-nél 3 kell!
ROCKET LAUNCHER [ROCKET] — rakétavető, a legerősebb kézifegyver!
LIGHT SABRE — lézerkard, mellőzzük!
DAGGER — hajítótőr, mellőzzük, rossz!

THE ASSASSINS
Sterner Regnix-t mint közgalaktikus orgyilkost tarják számon, ténykedését nem nézik valami jó szemmel, ezért küldenek ki minket, célunk behatolni a birtokára és likvidálni az életből, mint rossz objektumot. *Sir Sterner* a villájában tartózkodik és alapvetőleg egy dagadt kisstílű bűnöző, elkapni nagyon is egyszerű lenne, de a házat 6 robot védi, mondjuk nem túl erősek, de alapvetőleg jó pozicióban vannak és a választható felszerelésünk igen gyenge. Öt emberünket kell felszerelni, ajánlott kettőt 2-3 gránátta! megpakolni a többit pedig a fent látható fegyverjellemzők szerint felaggatni stuffzokkal, töltény NEM KELL, megítélésem szerint ez vonatkozik általában a TÖBBI küldetésre IS! Két embert rakjunk a bal és hármat a jobb oldalra, elosztva a két gránátost. A bal oldaliak dolga nem lesz olyan nehéz, mindenesetre óvatosan haladjanak, mert belépés után jobbra van egy lefelé nyíló szoba, na, itt vár rájuk egy robot, szóval csak óvatosan, a fal mellett közlekedni, s minden kör után maradjon kb. 20 akció-pont, hogy tudjunk tüzelni a felbukkanó droidokra (miközben az ellenfél lép)! A bal oldaliak FOLYAMATOSAN jobbfelé haladjanak, ha gyorsak, akkor az egyik folyosón közre tudják fogni *Mr. Regnix*-et a másik csoporttal, többet nem is kell velük foglalkozni. A jobb oldali bejáratnál lévőknek kissé nehezebb a dolguk. Rögtön közlöm, hogy az ajtó mögött közvetlen két, és a lenti és fenti helyiségekben újabb két robot van felkészülve fogadtatásunkra. A megoldás igen egyszerű, a gránátos pacákkal húzzunk az ajtóhoz, és élesítsünk a következő utáni körre egy gránátot. A következő körben nyissuk ki az ajtót (előtte NE!) és vágjuk be a gránátot, majd utána csukjuk be! Kis várakozás után a benn lévő két robotot kissé átalakítja az AP50, és megint élesíthetünk egy gránátot a lent lévő, majd a fenti robotnak. Megeshet, hogy valamelyik megússza, és kinyírja a kis huncut gránátdobálót, de hát ott van mögötte a további két kommandósunk, szóval nem nagy ügy az egész! Ezután menjünk a fenti folyosóhoz, már leírtam, ha elég gyorsak voltunk, akkor sikerült közrefogni a ház urát, és pár lövéssel letisztíthatjuk. Ha sikerül meglógnia, akkor mindig a BAL felső sarokban lévő helyiségbe menekül és ha nem sietünk, bebújik a sloziba. Mondjuk tök poén dolog galamblövészkedni rá, de azért ő is visszalő, tehát nem árt megküldeni a W.C.-t egy gránáttal, ettől nagyon kiborul. Nyugodt emberek szétlőhetik a falon lévő képeket, a növényeket és minden lőhető dolgot, váljék egészségükre. Ezt érthetően gyakorló küldetésként lehet felfogni... *(a CoV 29/30-ban folytatjuk!)*

• Jahny of Jahny Crew©®™, Budapest

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

---

64 software

• C64-re kazettás játékprogramok eladása Olcsón! **Huszti Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800

• C64 lemezesek figyelem! Legújabb eredeti programok érkeztek és másolásért 50% kedvezményt adok. Válaszborítékot kérek. **Varga Roland**, Kaposvár, Arany János út 4. I/2. 7400

• Programhegyek C64-re és programdombok PC-re! Írjatok akár cserélni, akár venni vagy eladni akartok, akár profik, akár kezdők vagytok! (Majdnem) minden levélre válaszolunk (ha van benne válaszboríték és lista, akkor 99,9 %). Minőségi programjaink vannak, mind a két gépre, minden kategóriában, pl. Civilization, EOB I-II, Wing Commander (IBM), SSI RPG-k (64). Írjatok, 7x7 szentség, hogy nem fogjátok megbánni! Cím: **Pongrácz Gergely** (from THUNDER) [PC], vagy **Pongrácz Tamás** [C64], Győr, Kenderáztató u.20. 9030

• C64 kazettára utántöltős, és más szuper játékokat adok-veszek, mindenről listát küldök. **Diczkó Csaba**, Székesfehérvár, Meszöly Géza út 12. I/4. 8000

• Dobjon meg valaki az Action Mk VII-hez egy paraméter disk-kel (Enhancement Disk) pénzért, vagy programokért cserébe (150 lemez alap). **Finta Róbert**, Celldömölk, Kisdobos u.15. 9500. Tel.: 204.

• Fordító program! 1384 angol-magyar szó C64-re! Cím: **Pontos Lajos**, Komárom, Gábor Áron út 3/B. I/1. 2900. Tel.: (06-34) 40-156.

• C64 programcsere! Kb. 80 lemez '92-es programokkal és klasszikusokkal. Listát kérek, válaszboríték nem kell, kezdőknek ingyen másolok + kimentett állásokat adok kimentett állásokért! Keresem: Mercenary 1-2, Cholo, Tau Ceti, Starglider 1-2, Windwalker, Elvira,... Ennyi jutott eszembe. Hallál a milliókért másolókra! Keresem a CoV-ban megjelent Elite leírást (1-8), ezért fizetek is, és CoV 1-2-t vennék, max. 70-90 Ft-ért. **István Márk**, Budapest, XI. Zsurló u.14. 1116

• C64-es magnósok figyelem! Fantasztikusan olcsón kaphatók játékok, programok! Utántöltősek 20,- Ft-ért, egyfile-osak 3-8 Ft-ért kaphatók. Válaszborítékért lista. A lista és játékok elküldéséhez szükséges postaköltséget a megrendelő fizeti. **Czikkely Imre**, Gyomaendrőd, Bocskai út 4. 5500

• C64/C128 programok Évától! 40,- Ft/lemez. No-Name lemezzel 70,- Ft/lemez. Tájékoztatóhoz, listához szükséges 1 db. lemez és 20,- Ft-os bélyeg, lemez nélkül 50,- Ft. **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III.Vizimolnár u.2. X/95. 1031

• C64-es lemezes játékok és felhasználói programok eladók, már 10,- Ft/oldal. Válaszborítékért listát küldök. **Szávai Árpád**, Budapest, III. Szentendrei u. 13. VI/59. 1035

• Eladó C64-re kiadványszerkesztő. 1920x2300-as oldalfelbontás, teljes magyar betűkészlet. Válaszborítékért ismertető: **Pucsok Pál**, Kazincbarcika, Pf.: 84. 3700

• 64-es Amigók! Most nyissátok ki összes szemeteket end fületeket?! Super programok cseréje kazettán! Megvan: Creatures I-II, Supremacy, North&South + 600 prg. Keresem: F-15 Strike Eagle, F-16 Combat Pilot, Strike Fleet, továbbá érdekel minden F-1 szimulátor, Hero Quest I-II lemezre is! Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Schmotzer József**, Budapest, IV. Virág u. 31. IX/56. 1042

● C64-re szuperlemezes játék és felhasználói programok kaphatók! Ára: 15,- Ft/db. Listánkhoz válaszboríték nem kell. **Lőrincz Endre**, Hódmezővásárhely, Pf.: 88. 6800

64 hardware

● Guten Tag meine Damen und Herren! Eladó egy C64 + magnó + joystick + cartridge + 11 kazetta tele programokkal + szakkönyvek. Az árban szerintem megegyezünk. **Erdélyi Sándor**, Miskolc, Dália u. 20. 3508. Tel.: 368-255

● Eladó egy C64 alapgép + floppy (70 lemezzel) + 2 datasette (20 kazettával) + 5 db. joystick (3 mikrokapcsolós) + Supergame cartridge. Mindössze 33.333,- Ft-ért! Alkudni lehet! A cím: **Hosszú Péter**, Zamárdi, Siófoki út 2/A. 8621. Tel.: (06-84) 31-346.

● Eladó 1 éves Commodore 64, 1541/II. floppy, 50 lemez, színvonalas programok, magnó, kazetták, játék-cartridge, resetgomb, joystick. Irányár: 25.000,- Ft. Cím: **Konecsni Róbert**, Mosonmagyaróvár, Partos u. 27. 9200. Tel.: (06-98) 13-526.

● Eladó egy 1541-es floppy drive C64-hez 40 lemezzel, játékokkal, szakirodalommal. Keveset használt, megkímélt állapotban 12.000,- Ft-ért. Érdeklődni (lehetőleg délután): **Gonda Imre**, Budapest, XVI. Péterke u. 35. 1162.

● Helló srácok! Eladó: C64, floppy, AC7 cartridge, 170 lemez, joystick-ek, lemeztartók, könyvek, rutinok, új játékprogramok, felhasználóik, fél évig programszolgáltatás, csak egyben, precíz felvilágosítás. 38.000,- Ft! **Pfaff Kornél**, Pécs, Mikszáth K. 9. 7625. Tel.: (06-25) 31-029.

● Dear akárki! Eladnám számítógépkonfigurációmat, ami áll 1 db. C64 + 1541 floppy + printer + PHILIPS monitor + 2 db. joy-ból. Irányár: 45.000,- Ft. **Végső Viktor**, Nyíregyháza, Epreskert út 41. 4400.

● C64/1 Speeddos Plus-szal (gyorstöltő) és RESET-tel felszerelt számítógép kifogástalan állapotban, 1541/II. floppy drive (a gyorstöltő kívánságra kiszerelhető) szintén kifogástalan állapotban, magnó és játékkazetták, lemezek és diszktartó doboz, 2 db. Quickshot/II. Plus mikrokapcsolós joystick, és egy svéd gyártmányú 64 MON cartridge (gépi kódú monitorprogram), igen kedvező áron eladó. Ugyanitt KASPAROV MK 12 Trainer sakkcomputer eladó. 8 szint; tanító funkció, játékerősség: 1450. **Endrődi Attila Gábor**, Budapest, Párkány u.38. IV/27. 1138. Tel.: 17-32-665.

● Eladó! C64/II. + 1541 drive + Profex datasette sok extra, sok program, 28.500,-! KP. fizetés esetén ajándék egy MPS 803-as printer! Esetleg részletre is. **Várhelyi Balázs**, Gödöllő, Dózsa György út 50. I/2. 2100

● Eladó 1,5 éves C64 + 1 éves 1541/II-es floppy + magnó + 2 joy + 50 lemez + kazetták + szakkönyvek + újságok. Irányár: 28-30 ezer forint. **Csont Andras**, Budapest, XXI. Kiss János Alt. út 65. VI/67. 1212. Tel.: 276-2208 (este 8-10 között).

● Commodore 64 + lemezegység + joystick + printer + több, mint 100 lemez tele szuper játék- és felhasználói programokkal SÜRGŐSEN eladó! Ár megegyezés szerint. Cím: **Slyuch Gábor**, Szeged, Vöcsök u.11. 6726

● Eladó egy jó állapotban lévő C64/II, 1541/II floppy, magnó, 2 db. lemeztartó több, mint 250 db. lemezzel, 2 db. joystick, mouse, pedál, FINAL III. cartridge, ZX Spectrum 48 KB csak egyben. Ár: 35.000,- Ft, de lehet alkudni is! (Sőt!) **Halász Balázs**, Budapest, Tel.: 1894-646.

● Eladó: C64/II. + 1541/II. + FINAL III. + 50 lemez + 12 kazetta + magnó + sok extra, vagy Amiga 500 Plus-ra cserélhető értékegyeztetéssel. Sok utántöltős program! Sürgős! Cím: **Berecz Tamás**, Novaj, István út 91. 3327. Tel.: (06-36) 56-459.

● Eladó Citizen 120D nyomtató soros interfésszel C64-hez, valamint C64 programok. Hívjon, megéri: **Tőfejy Lajos**, Budapest, XI. Bartók Béla út 29. 1114. Tel.: 1658-027.

● C64 + floppyra eladó angolt tanító szókimondó program. Játszva tanulhatsz angolul. Ára: 390,- Ft + postaköltség. Sándor Lajos, Dombegyház, Ifjúsági lt. A/3. 5836.

● Eladó egy C64 + 1541/II-es floppy + PHILIPS monitor 25.000,- Ft-ért. Cím: **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy Zsilinszky Endre u.24. 5553

● C64/II. + Ocean floppy + 150 lemez sürgősen eladó! Irányár: 25.000,- Ft. Sulák Péter, Szombathely, Stromfeld u. 47. 9700

● C64-es alapgép, 1541/II. floppy, 2 Noris magnó, 3 mikrokapcsolós joystick, 100 lemez játékokkal, kazetták, 1 100-as lemeztartó eladó. Irányár: 23.000,- Ft, vagy elcserélhető videofelvevőért. Cím: **Szabó Balázs**, Kaposvár, Kinizsi ltp. 34. 7400

● Eladó C64 + 1541/II drive + 120 db. lemez + Disk box + 2 db. joystick + szakkönyvek. Irányár: 30.000,- Ft. Cím: **Kakszi Krisztián**, Miskolc, Gyóni G.u. 5. 2/9. 3526. Tel.: (06-46) 325-747.

● C64-es bővítőkártyák (FASTLOAD, DATASETT, SUPERMÁSOLÓ, FINAL II.). Érdeklődni lehet: **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. Tel.: (06-46) 384-454.

● C64-re Action törőkártyák Amigához, Action Mk III. (8.500,- Ft). Cím: **DERKO**, Budapest, Pf.: 701/679. 1399.

● Zdrásztvujtye evribodri! Akció! Eladó régi típusú (original NSZK) C64 + új (OC 118) drive + 3 joystick + hangdigitalizáló + magnó + 10 kazetta és 30 lemez (új megastuffokkal) + 5 kg. szakirodalom. Irányár: 25.000,- Ft. Érdeklődni lehet minden délután (15 óra után): (06-96) 32-141 telefonszámon **Pongrácz Gergelynél**.

● Eladó egy új C64, 120 lemez, magnó, floppy, 30 kazetta, szakirodalom, mikro-joy, 1001/4, lemeztartó. Irányár: 39.000,- Ft. **Kovács Gábor**, Budapest, VI. Hajós u.30. 1065. Tel.: 1120-115.

Amiga

● Eladó! Egy originál, garanciális Amiga 500+ (1 MB Chip RAM, beépített 3.5"-os floppy drive; Kickstart V 2.04)! CSAK 49.000,- Ft. + modulátor 3.100,- Ft! Cím: **Tóth Péter**, Kecskemét, Március 15. u. 9. 6000. Tel.: (06-76) 47-526.

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! Dikó István, Budapest, V.Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193

● Eladó egy GOLDEN IMAGE IV.mb-os bővítő, Mk III-as cartridge, valamint Amiga programok. Hívjon, megéri: **Tőfejy Lajos**, Budapest, XI. Bartók Béla út 29. 1114. 1658-027.

Szeretnél Amiga programokat? Írj! Válaszborítékért listát küldök. **KÓNYÁR**, Szolnok, Pf.: 39. 5005

● Amiga programok Évától! 25,- Ft/lemez. No-name lemezzel 80,- Ft/lemez. Tájékoztatóhoz, listához szükséges 1 db. lemez és 20,- Ft-os bélyeg, lemez nélkül 70,- Ft. **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u. 2. X/95. 1031

Amigához 512 KB-os bővítőkártya, garanciával 2.990,- Ft. Cím: **Fekete Károly**, Buják, Lakótelep F/4. 3047. Tel.: 134-3793.

● Eladó Amiga 500, 1 MB, színes monitor, 120 disk + joy mindössze 52.000,- Ft-ért. Cím: **Serfőző István**, Mezőtúr, Megyeri út 6. 5400.

● Eladó Amiga 500 bővítővel, modulátorral, 200 db. lemezzel, joystick-kel, könyvekkel. Árajánlatot a következő címre várok: **Kosik Olivér**, Miskolc, Benke J. 14. 3529. Tel.: (06-46) 365-377.

● ELADÓ! Egy originál, garanciális, NEM használt AMIGA 500. Csak 42.000,- Ft! + modulátor 3.100,- Ft! Cím: **Tóth István**, Kecskemét, Március 15.u. 9. 6000. Tel.: (06-76) 47-526.

● Amiga 1000 (1 MB, V 1.3) sürgősen eladó. Irányár: 39.000,- Ft. Thomson 4121 Color monitor: 22.000,- Ft. Együtt: 58.000,- Ft. **Laszli Csaba**, Gyula, Mágocsi u.6. I/5. 5700. Tel.: (06-66) 23-222, vagy (06-66) 26-163 (munkaidőben).

● Eladó egy Amiga 500-as, modulátorral, bővítővel, 2 joystickkel, lemeztartó dobozzal, 130 lemezzel, cool játékokkal, egérpaddal. Együtt, vagy különböző csoportosításban. Egyben vásárlók előnyben! Irányár: 60.000,- Ft. Cím: **Fejes Attila**, Monor, Pósa L. u. 17. 2200.

● 20 éves kezdő programozó társakat (grafikus, zenész) keres Amiga játékok készítéséhez németországi kezdés céljából. Németül tudok. **Zavacki Ferenc**, Debrecen, Perem u. 7. 4225.

Originál garanciális 1.3-as Amiga 500 39.000,- Ft-ért? IGEEEN! Ha nem hiszed, járj utána! **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263. 9400

● Vadonatúj Amiga 500, 512 Kbyte-os bővítővel megrendelhető 45.000,- Ft-ért. Amigához képújságszerkesztő programot keresek. Amigán programcserebere! Címem: **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy Zsilinszky Endre u.24. 5553

● Amigára régi és új, játék és felhasználói programokat cserélek. Több, mint 300 lemezből válogathatsz! Cím: **Györkey Krisztián**, Szeged, Vedres u. 18. 6726. Tel.: (06-62) 54-290.

● Sürgősen eladó: AMIGA 500 + bővítő + modulátor + 350 lemez + sok egyéb! (Irányár: 60.000,- Ft) Gyere, vagy írj, AMIGA másik meg nem előz! Megéri! **Oltyán Gábor**, Mezőtúr, Földvári út 103. 5400. (17 óra után)

● Amiga programokat nagy választékból cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.

● Eladó: Amiga 500, bővítő, Philips monitor, 40 lemez, könyvek. Irányár: 65.000,- Ft. Cím: **Kazár József**, Budapest, III. Ármány u.7. 1039

PC

PC-n (SVGA) programcserebere! Cím: **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy Zsilinszky Endre u.24. 5553

● IBM programokat nagy választékból cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.

● IBM PC/AT-hez 1 db. garanciális Soundmaster hangkártya 3 lemeznyi zeneprogrammal eladó. Ár: 5.000,- Ft. Profi hangminőség! **Ifj. Baukál Gábor**, Budapest, XI. Fegyvernek u. 123. 1116. Tel.: 186-5134.

● IBM AT-re a legújabb programok eladók! (300 MB) Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Boza Pál**, Kecskemét, Futár utca 11. 6000.

● IBM PC programok! Hatalmas választék! Olcsón megbízhatót! Kérjen listát! **MIKROSOFT GROUP**, Budapest, IV. Szérűskert u. 23. 1046. Tel.: 1603-457.

● IBM AT 286 + Herc.monitor + 1.2 FDD + 20 HDD + 101 bill. olcsón eladó. Cím: **Varga Zoltán**, Budapest, Tel.: 1136-591.

● IBM AT-re játék- és felhasználói programokat cserélnék 5,25"-os lemezen. Listát lemezen tudok adni. Cím: **Alexay Péter**, Budapest, III. Amfiteátrum u. 10. 1031.

• Eredeti ADLIB hangkártya IBM PC XT/AT-hez. Stereo, 11 hangcsatornás, beépített 2.5 W-os erősítővel, hangerőszabályozóval, kimenettel, demólemezzel, dokumentációval, 1 év garanciával. A legtöbb játék kihasználja. Ára mindössze: 7.485,- Ft (postaköltséggel). Megrendelhető kizárólag utánvéttel: **Frank Tamás**, Budapest, XIX. Nagysándor J.u.26. 1195. Tel.: 147-1167.

• IBM programok hatalmas választékban, olcsón eladók! **Szabó Attila**, Budapest, XIV. Ond vezér út 27. VIII/35. 1144.

Plusi és társai

• **Emberek! Akartok egy +4-es csapat tagjai lenni? Ha igen, írjatok! Gépi kód ismerete előny! Ugyanitt programcsere +4-en. Cím: Németh Gábor [FOOL OF TANNG], Vecsés, Arany J. u. 35. 2220**

• Szuperolcsón! Plus/4, C-16-os legújabb sikerprogramok lemezen és kazettán eladók gyors lebonyolítással. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

• C+4, C64 programok eladása, cseréje precíz, gyors lebonyolítással. Cím: **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u. 10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113.

• Plus/4 prg. csere főleg lemezen. 2000 programom van. Listát kérek, és küldök. Gyors átfutási idő. Válaszborítékot nem árt, ha küldesz! Ha sok programod van, jelentkezz! **Novák Péter**, Budapest, XIII. Kresz Géza u. 21. 1132

Egyéb

• Helló! Ha tudsz cool módon grafikát készíteni, zenét szerezni, vagy kódolni, és szeretnél beállni egy most alakuló C64-es csapatba, jelentkezz! DEMO-munkával! Otletgazdag kezdők ne kíméljenek! **Séfer Krisztián**, Nyíregyháza, Stadion 24. 3/11. 4400. Tel.: (06-42) 17-055.

• **Európa legjobb 64-es magazinja, a német 64'ER 1987, 88, 89, 90, 91 évfolyamai + Sonderheftek eladók! Árak: 1 évfolyam: 1.200,- Ft. Sonderheft lemezzel: 400,- Ft, lemez nélkül 200,- Ft. Cím: Varga Lajos, Eger, Vasút utca 8. 3300. Tel.: (06-36) 11-890.**

• PD CENTER! ATARI ST és AMIGA felhasználói prg-k és játékok nagy választékban! **PD CENTER**, 1399 Budapest, Pf.: 701/148. Tel.:166-5322/48, 8-16-ig, **Róbert**.

• EladÓ: Spectrum+tartozékok: **Prokop Gábor**, Bp. XXI. Zrínyi u. 4. 10/46. 1214.

• Akarsz látványosan kivitelezett szuper játékokkal játszani **SPECTRUMON**! Óriási választék, több mint 3.000 program közül választhatsz! Címem: **Soós Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600. Tel.: (06-27) 11-901.

KINGFISHER CORPS

Magyarország egyetlen országos Amiga-klubja, egy karnyújtásnyira! Három jelentkezési típust ajánlunk:

Hoper-tagság: Havonta 1 db. lemezújság (Amiga Window)
12 hónapra: 800,- Ft (így csak havi 65,- Ft)
6 hónapra: 450,- Ft (így csak havi 75,- Ft)
3 hónapra: 250,- Ft (így csak havi 80,- Ft)
1 hónapra: 100,- Ft

Lobby-tagság: Havi 1 lemezújság + 2 lemez a kért programokkal
12 hónapra: 2200,- Ft (így csak havi 185,- Ft)
6 hónapra: 1200,- Ft (így csak havi 200,- Ft)
3 hónapra: 700,- Ft (így csak havi 230,- Ft)
1 hónapra: 250,- Ft

Star-tagság: Havi 1 lemezújság + 4 lemez a kért programokkal
12 hónapra: 3500,- Ft (így csak havi 290,- Ft)
6 hónapra: 2000,- Ft (így csak havi 330,- Ft)
3 hónapra: 1100,- Ft (így csak havi 360,- Ft)
1 hónapra: 400,- Ft

Lemezújságunk (Amiga Window) mindennel foglalkozik, ami egy Amigást érdekelhet: Software-ek, Hardware-ek, Demo-k, Kóder suli, pályázatok, humor, üzenetek, Sci-fi stb. Célunk egy klubba gyűjteni az Amigások népes táborát! Évente kb. 2-3 Copy party tagoknak ingyen!!! Szóval Amigások: ***KINGFISHER CORPS***, a valóra vált álom!
Első számunk: április 1-én, 2. július 15-én, a 3. pedig augusztus 15-én jelent meg, még ma írj, ne maradj le a további számokról!

Címünk: ***KINGFISHER CORPS***, Hajdúszoboszló, Hunyadi u. 28/B. 4200

Itt a POST OFFICE 7 lemezújság!

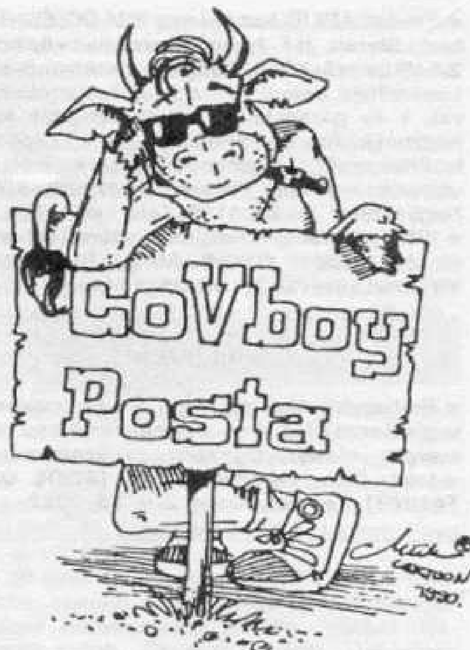
Van ebben minden: orvosi rovat, sci-fi rovat, környezetvédelem, pia stb. Éppen csak számítógépekkel, játékleírásokkal nem foglalkozik. Épp ebben különb más lemezújságoknál! Úgy gondoltuk megteszik ezt más fantasztikus számítógépes újságok. Terveink szerint a POST OFFICE 7-ben még női rovat is indulni fog. Már készül a PC-s verzió is (VGA), és azután már egyidejűleg PC-n és Amigán is kijövünk! Az újság természetesen Public Domain, de elő is lehet fizetni rá.

Bővebb információ kérhető:

Dr. Zothyo (POST OFFICE 7), Gyál, Kőrösi út 146. 2360

Sürgősen eladó egy alig használt Amiga 500 + memóriabővítő + SCART TV kábel + 200 lemez teli játékokkal (Epic, MAD TV, Birds of Prey) 45.000,- Ft-ért! Érdeklődni lehet: **Kovács Balázs**, Agárd, Bethlen G. u. 63. 2484. Tel.: (06-22) 55-351.

...és eljő a CoV 27 utáni 35. nap, miközben elvonulván a felhők, CoVboy ismét 3 oldalon rontá a levegőt. Köszönöm néktek feleim azt a levéltengernyi imát, mely az Úr révén a CoV hasábjain meghallgatásra talált... A nyáron a Balaton partján érdekes felfedezést tettem. Rájöttem, hogy tudok úszni. Ez a felfedezésem azonban mindjárt dugába is dőlt, amikor kinyitottam a CoV HQ-n számomra rendszeresített kétajtós szekrényt. Hát gondolhatjátok... Köszönöm Zitának Bokodról a 2 üveg pezsgőt, mely a fejemen landolt. 1.75-ék meg is állapították, hogy 2 szarvam nőtt. Ha Zita volt a számláló (mert kínosan ügyelt rá, hogy kettőnél több pezsgő ne legyen a csomagban), én meg a nevező (mert beneveztem a 2 üveg pezsgőre), és még hozzátesszük a két szarvamat is, akkor ugye ezt hívják per-mutációnak? Ez a levéltömeg olyan volt, mint a csáva! Tudjátok, amiből nem lehet kimászni. Ezért alulról kezdtem a sort. Türelem feleim. Előbb utóbb mindenkire sőr (khm. sor) kerül...



POLICov 07

PoliCoV 07

Az interpol Budapesten.
Detektívjáték gyermekeknek és felnőtteknek.
Az interpol rejtjeles telex-információja szerint Budapesten bújkál CoVboy az igen veszélyes számítógép és agyromboló, akinek kézrekerítése az On, CoV olvasó rendkívüli izgalmas feladata. CoVboy inkognitóban, „láthatatlanul" — tehenen, lovon, szamáron **(akkor már szamaran — CoVboy)** menekül, és csak a kocsmáknál fedi fel magát, majd újra eltűnik a színről. Meg tud-e szökni? Túljár-e az üldözők eszén? Az olvasók ügyes taktikája (pl. levélbomba) elég-e ahhoz, hogy kézrekerítsék a hírhedt bűnözőt? A leleményességet, ügyességet logikus gondolkodást kívánó újszerűségében egyedülálló **PoliCov 07** detektívjátékban minimálisan kettő, maximálisan végtelen olvasó vehet részt (+Covboy). A PoliCov 07 újszerűségét emeli az is, hogy ha valaki a játékban fülöncsípi Covboy-t, az a PoliCov 07 játék önkéntes nyomozójaként PoliCov '92 évkönyvet kap, ha a játékhoz mellékelt nyomozási jelentés-t (megrendelőlap) kitölti és beküldi a következő címre: Commodore Világ, Budapest, 1519, Pf. 363. Az évkönyv tulajdonosai között rendszeresen értékes jutalmat sorsolunk ki. A sorsolás időpontjáról, helyéről a CoV nevű papírhalmazból értesülhetnek. Néhány nyeremény: boci csoki, távirányítós tehén, 5 napos tehenegelő tábor és a főnyeremény Ultrahangfúziós Infravörös generátorral felamplitudizált duplafedelű kétkazettás digitális kijelzésű fejőgép. Az ismertetőben szereplő reklámokért nem kérek pénzt! (Milyen jó fej vagyok!)
Ja! CoVboy! Mint írtátok, hogy aki valamilyen leírást küld be, sorsoláson vesz részt. Remélem, az én nevem a nyertesek között lesz!
Üdvözlettel: MÁRI ZSOLT, Gyula, Csabai út 70. 5700
Ui: a játék szabadalmazott, megrendelhető a fenti címen.
CoVboy: Hát hogy te milyen hülye vagy fiam! Amikor a leveledet kézbe vettem elkapott a röhögőgörcs. No nem azért, mert ki lett volna a boríték dekorálva, mint ahogy azt Getto maestro szokta volt csinálni, hanem eszembe jutott egy régi jó kis vicc, biztos ismered: anyuka leküldi kisfiát a henteshez. A kisfiú a pultnál elkezd sírni, mire a hentes: miért sírsz kisfiam. Azért mert nem tudom, hogy mit mondott nekem anya. Gyula vegyél egy szál csabait, vagy Csaba, vegyél egy szál gyulait? A hentes mosolyogva szólt közbe: hááát hogy hívnak kisfiam? Mire a kisfiú válaszolt: Zsolt. Azt hiszem ideje lenne már egy kicsit megkomolyodnom. Leveleddel fondorlatos módon kívántál bekerülni abba a kalapba, melyből 1-1 doboz lemez boldog tulajdonosait szoktuk kisorsolni. Már többször szóltam 1.75-nek, hogy a szövegen változtatni kellene, mert a „leírás" egy kicsit tág fogalom, s persze azonnal hozzám vágnak minden levelet, melyben valaki olyan leírásokkal kíván a kalapba kerülni, mint Te! Hogy mégis miért téged választottalak ki azon levelek közül, akik a kalap helyett kicsit „arrébb" pottyantak, annak több oka is van. Egyrészt én nagyon szeretek játszani, főleg az olvasók idegeivel — mondjuk ezt nem volt nehéz kitalálni. Ha lúd, legyen kövér! Én benne vagyok a játékban. Ezért is adtam közre címedet, hogy a játékot nálad a kalandor lelkületűek megrendelhessék (tényleg mennyibe is kerül?). Ölbe tett CoVboynéval várom a CoV címére érkező nyomozási jelentéseket, hogy az értékes jutalmakat Én sorsolhassam ki. Boci csokit már szereztem, a távirányítós tehenet majd kivágom a CoV 12 hátoldaláról, az 5 napos tehenegelő tábor megszervezése ügyében már felkerestem a zalalövői Nyina Vaszilijevna MGTSZ-t, ám a főnyereményt jó lenne ha elküldenéd, mert nincs kedvem utána rohangálni, meg különben is, ha magadat úgy tituláltad, hogy „jó fej", akkor gondolom a főnyeremény is „jól fej"... Sok szerencsét a levélözönhöz!

The Big Brain

Yo, dear CoVboy!
I have a big problem... please help me! Ifjonc IBM tulajdonos vagyok — mármint nemrég óta van PC-m — és felkerestem levelemmel egy ügynevezett *****-t **(barátunk itt egy programküldő szolgálat nevét nevezte meg — CoVboy)**, és rendeltem '1-2' játékot (?). Rendre meg is jött a csomi... Load Viruskiller... — egy darab sincs rajta a lemezeken... OK!... DIR/W... asszongyahogy 'CENTURIO.ARJ'... Anyádat! Ezt meg hogy lehet betölteni?... CD centurio... nothing... Centurio... Bad command... Kapd be te szemét!... Jól van, nincs gond... Insert Another World #1 into the drive A:... dir... OK!... type the following: Another.Exe... tik-tok-tok... itt valami Delphine Software van írva... nem gond... Hát emmegmi??? Valami H5-ös pozíciót akar... hátha... OK! Az intro 1. képe! — háttérben a labor meg a felhők... Eltelik 20 sec... 10 min... 1 hour... 2 days... nothing... Rohadj meg! Ja, a továbbiakban itt találtam egy alkönyvtárat AW-CRACK néven, tele van ugyanilyen nevű .DOC, meg .COM filékkel, ezenkívül egy 'ANOTHER.EXE' fileval is, aminek a 'betöltése' után a keret heves villogásából arra következtettem (!) hogy ez se sikerült... 1-2-3-... nyugodt vagyok... -5-6-7-... nincs ok az aggodalomra -8-9-DEHOGY NINCS!-10... KUSS!!! OK... Insert Cadaver disk number one into the drive A: na végre... ezt sikerült betölteni... Császkálok ide-oda.. felveszek ezt-azt... kikapcsolok ezt-azt (értsd: PC)... OK... Their Finest Hour, Battle of Britain... Az annyádatt!!! 'BACKUP.001, CONTROL.001"... hát ezeket HOGY LEHET BETÖLTENI??? Gondolkodóba estem — az is valami... — és az alábbi következésre jutottam:

1) Átdobtak, mint sz**t a palánkon
2) Nem ér semmit a monitor (VGA, garanciális tehát ez megdőlt)...
3) Sz*r a program (nem volt hiba a lemezen a 10. ellenőrzés után sem)
4) Lehagytak 1-2 (3-4, de inkább 10-11) filét a lemezről. EZ IGEN valószínű!
5) Én vagyok a béna állat (ez tuti, de azért nem ennyire)
6) A prg. csak winchesterről hajlandó elindulni... ez régen rossz... Ui. NINCS!

Na mindegy... azaz dehogy! Kérlekszépenykönyörgök MONDD meg, hogy mit csináljak (USE UZI - CoVboy) **(Azért ez egy kicsit túlzás lenne! — CoVboy)**! Teendő: fog darab papír, write to Laci bácsi, hogy hogyan lehet játszani a Centurionnal (a betöltésre céloztam)...
TURN IT AROUNDA
Nna ezt a témát már unom... De itt van mégegy: Előfizetek a CoVra, ha... mondom, ha küldtök egy 386-ost SVGA-val... **(Azt biztos máshol olvastad! — CoVboy)** (persze ingyen...)
Oh! Míg el nem felejtem! Ebben a könyvújságmagazinban túlontúl kevés a PC-s leírás, túl sok a PLUS/4 és az AMIGA... túl kevés a levelezési rovat... és túl sok a 'túl kevés'.
Ja, és itt van az én TOP 10-em (Ha érdekel, ha nem):
1. F-29 Rotal; 2. Simcity; 3. Cadaver; 4. ELITE; 5. SOTMI; 6. Indianapolis 500; 7. Cyrus chess; 8. Battle chess; 9. DOS 5.00 (az ERŐSEN megnyirbált version); 10. PCTools **(Ez a wincsi nélküli listád? Nem mondom... CoVboy)**



Egy tipp... éppen a tudomásomra jutott, hogy te csiped a Cadavert **(Szőke, barna? — CoVboy)**, hát nesze: az 1. pályán a falnál NEM tornyot kell építeni a cuccokból, hanem a faltörő AXE-t magunk előtt tolva lerombolni. Ez a feladat.

Hajlandó volnál egy kis (!) pénzmag ellenében D/Generationt és a POPULOUS 2.-t ide (!) adni(!)? **(Hogy parancsolja az úr? BACKUP-pal, vagy esetleg ARJ-vel? — CoVboy)** Kösz! Ezt vártam tőled! **(Előre csuklottál? — CoVboy)**

Várj, mert lejárt a magnó. Épp GUNS megy (ment) **(Azt hittem éppen a Secret of the Monkey Island 2-t töltötted kazettáról, és éppen a 148. kazettát cserélted! — CoVboy)**. És most betettem a Metallicát. **(Neked a VGA-s Metallica van meg? — CoVboy)**

Na zárom a soraimat... Légyszives válaszolj a kérdéseimre!

- Hogyan lehet NEM .exe, .bat, .bas, .com kiterjesztésű file-okat futtatni! Pl.: 001, ARJ.
- Honnan szerezzek AW kódtáblázatot? Vagy egy normális AW-Cracket?

Előre is köszi...

LÉNÁRD LÁSZLÓ, Budapest

CoVboy: Ha jól emlékszem, már érintőlegesen az előző szám levelezésében foglalkoztam ezzel a témával. Akkor még nem gondoltam, hogy ez a probléma túlnőtte magát azon a szinten, amit csak úgy vállvonogatással el lehet intézni, ezért abból a mintegy 40-50 — elmúlt hetekben érkezett — levélből, mely hasonló problémát feszeget, most elrettentő példának kiválogattam egyet. Ahogy elnézem a PC-k világában való tájékozottságodat, ez neked valóban „big problem". Mindenkinek magánügye, hogy honnan szerzi be a játékokat. Azt tudni kell, hogy a hazánkban elterjedt crack-ek (törések, vagyis nem hivatalosan forgalomban lévő programok) 99 %-a nem az eredeti, hanem a tömörített formájában terjedt el, hiszen gondoljunk csak egy — egyébként a winchesteren — 9 MB méretet elfoglaló játékra. Ha csak úgy póre módon lementenénk lemezekre, az kb. 9 db. 1.2 MB-os lemezt lefoglalna, míg, ha mondjuk lementés előtt öszetömörítjük — pl. az ARJ program segítségével —, akkor lehet, hogy csak 5-6 MB méretű lesz, és máris spóroltunk legalább 3 lemezt. Ez kicsiben is így van, vagyis akár egy 800 K-s programot célszerű tömöríteni, mert lehet, hogy 500 K lesz belőle, és így már esetleg azx 1.2 MB-os lemezünkre egy másik 500 K-s tömörített programot is fel tudunk venni. Az ARJ használatával egyébként máris bajban vagy, ha nincs wincsid, mert az ARJ úgy dolgozik, hogy egyéb paraméter megadása nélkül abba az alkönyvtárba bontja ki a .ARJ kiterjesztésű tömörített programot, amelyben maga a tömörített program is benne van, nem beszélve arról, hogy ha nincs wincsid, akkor még előbb az ARJ nevű programot is fel kéne venned a lemezre, s ez együtt már biztos, hogy sok lesz ahhoz, hogy a lemezedre ráférjen. Az ARJ előnye egyébként, hogy az 1.2 MB-nál nagyobb méretű tömörített programokat is fel tudja szeletelni, és le tudja mentegetni külön lemezekre, így egy 3 x 1 MB méretű tömörített program 3 lemezre menthető le vele, ekkor az elsőnek 'FILENÉV'.ARJ, a másodiknak 'FILENÉV'.A01, míg a harmadiknak 'FILENÉV'.A02 lesz az elnevezése. Ezeket csak wincsin lehet összefésülni, majd kibontani normál méretre az ARJ programmal, s végül futtatni. Az Another World a H5-ös pozícióval feltehetőleg kódot kér, mely a gyári kézikönyvecskében megtalálható. Nem akarok állást foglalni abban, etikás dolog-e úgy árulni egy PC-s játékot kézikönyv nélkül, hogy még csak ki sem törték belőle a védelmét, de ugye mint már említettem mindenki saját maga dönti el, hol vesz játékot és mennyiért. A drágább gyári változathoz biztos mellékelték a kódtáblát is a kézikönyvvel, az már más kérdés, hogy wincsi nélkül mire számíthatsz... A BACKUP.001 és CONTROL.001 ügyében felvetett pontjaid közül az 5. és a 6. is él. Az, hogy nem tudod, mi az a BACKUP, elég szomorú, ha PC-t nyüstölsz, de most ennek kifejtésébe nem akarok belemenni. Elég, ha csak azt mondom, a winchester adott könyvtárainak tartalmát a DOS BACKUP parancsával lementheted a wincsiről lemezre. EWzt hívják archiválásnak. Ez azután a RESTORE paranccsal hozható vissza a wincsire. Ha nincs wincsit, akkor bukta van, de ha van, akkor is illik tudni annak a könyvtárstruktúrának a nevét, ahonnan a BACKUP-ot lerakták. Ez viszont a T.programküldő szolgálattól (hogy melyiktől, az maradjon közöttünk) etikátlan dolog, és egyben szegénységi bizonyítvány. Fenti kérdésekben ajánlom, hogy tanulmányozd át a CoV-tól is megrendelhető „PC-s játékok" c. könyv első fejezetét, mely elsősorban a hasonló tudáshiányban szenvedőknek készült, amilyen te vagy!

Azzal kapcsolatban, hogy mi a kevés és mi a sok a CoV-ban, találsz egy részletes okfejtést a 2. oldalon. Nem tudom honnan szivároghatott ki, hogy csípem Cadavert, de ez is maradjon közöttünk, mert CoVboyné nem díjazza az ilyen dolgokat. Tehát jó tanulást — még ráfér — és ajánlom minél előbb szerezz be egy legkevesebb 20 MB-os wincsit, használtan már viszonylag olcsón szerezhetsz ilyet!

Egy potenciális vevő

Hi boy!



Na mit szólsz az alkotásomhoz te CO^2 boy.



Nem akarom dicsérni, de szerintem a legjobb, legszebb, legelbűvölőbb, legklasszabb, fainabb stb. alkotás, amit a föld valaha hordott a hátán. Örüljön aki láthatja. A karácsony előtti 23-a számomra a végzet és Kale vala napja vala. Valami azt vala súgja vala, hogy vala kale vala nem vala ide val(a)ó kale vala, mert vala kale vala régi vala unalmas vala avas vala vele vala. Szóval érted ugye? Tényleg, te találtad ki, hogy vala kale? Vagyis Kale Vala. A nagy unalom, zabálás és egyéb szükséges tehéndők elvégzése közben eszembe jutott, hogy vajon mi lesz szegény CoVékkal, ha nem csinálok nekik valamit. ERRE jobb nem is gondolni. Így hát elkezdtem a rajzolgatást kedvenc Me-

tallica kazettám hallgatása közben **(Úgy látszik most nagyon divik a Metallica mánia — CoVboy)**. Vagy két óra dühöngés után sikerült elővennem a papírt, ceruzát és megfordítani a kazettát. Szóval 0.75 % completed. Mire a rajz elkészült, már nagyon tele vala az én szép, nagy, nagy nagy szemeteskosaram **(Az enyém hamarabb is! — CoVboy)**. Úgyhogy az én fáradtságos munkám gyümölcséről nyugodtan leszedheted az összes lábadat. Ha kimered dobni én megöllek! Sátánista is vagyok, meg nagyon hülye is! **(Az utóbbival kezdek egyetérteni! — CoVboy)** Felkereslek és levágom a; a; a cipőfűződet. Na nem kell megijedni! **(Nyugodtan megkereshetsz, de előbb kérd el a játékszabályokat a PoliCoV 07 játék szerzőjétől — CoVboy)** Egy válasz és egy CoV Évkönyv'92 előfizetési csekkért cserébe meghagyom minden lógó cuccodat és testrészedet. **(Rendkívül boldog lettem! — CoVboy)** Nálatok mindenki szőrös? **(Ezt vegyem bóknak? — CoVboy)** Majd elküldöm Sassoon bácsit, nyírjon meg (ki) benneteket egy kicsit. Mondjak valamit? **(Miért, eddig mondtál egyáltalán valamit? CoVboy)** Mondom: Nem kaptam meg az előfizetett CoVjaimat. Mostmár aztán tényleg dühbe jövünk, és akkor lesz A10 COVBOY KILLER. Egyébként elő sem fizettem. **(Miért nem ezzel kezdted, már rég pottyan volna a leveled a... — CoVboy)** It was TOMEE from KECSO. Hi guys!

CoVboy: Hogy miért válaszolok a leveledre? Mert felhatalmaztak a többiek, ha egy potenciális vevővel állok szembe, akkor az egészen más. Rossz pont, hogy nem fizetted elő a CoV-ot, de jó pont, hogy kértél CoV Évkönyv'92 előfizetési csekket. Küldök mindjárt hármat, ha esetleg rontanál... Csak azt nem értem, miért kellett ehhez ennyi körítés? A rajzaid heveny agygörcsökről tanúskodnak, csak két mozzanatot emeltem ki belőle, ebből mindenki kitalálhatja, mi lehetett még a papiron. Csak így tovább. Ja, logo tervet miért nem küldtél? Már úgy megszoktam, hogy minden levélből kiesik kettő-három. Ha az előfizetett CoV-jaidat nem kapod meg, arról csak Jenő tehet, ő ugyanis gyűjti. Tudod lassan itt a tél, kell egy kis gyújtós a kályhához. Hát akkor neked is mindazt, amit te kívánsz nekem!

AMIGA gondok

Hi CoVbojjj!
Egy kicsit túlzás volt szegény Szabó Zsoltot úgy elküldened a CoV 27-ben. A Kickstart verziószábeli különbségek témája igenis közérdekű, én például szívesen olvasnék pár dolgot az Amiga 500+ számítógépről. Érdemes-e elcserélnem az 500-asomat egy ilyenre, állítólag ebben már 2.04-es Kickstart van. Na helló!
KÁROLY SZILVESZTER, Budapest

Helló CoV!
Beszélnek mostanság olyan dolgokró, hogy lassan már nem lesz elég progi a jó kis 500-ashoz, mert minden játékot 500+ és 600-as gépre fognak fejleszteni. Mi erről a véleményed?
KOVÁCS ZSIGMOND, Szeged

Csá! Csak így egyszerűen!
Apám hozott egy Amiga 500+ gépet Németországból. A barátomnak meg 500-asa van. Ő állandóan cikizik, hogy kimondottan az 500+ gépre írt játékokat jó darabig nem fogok tudni szerezni. Igaz ez? Azt is írd meg, érdemes e elcserélnem a gépemet sima 500-asra, és ha többet ér a gépem, mennyit kérjek rá?
ASZTALOS ROLAND, Miskolc

CoVboy: És folytathatnám a sort. Elnézést kérek mindazoktól, akiket levelemben türelemre intettem a témával kapcsolatosan, és elnézést kérek azoktól is, akik még nem kaptak tőlem választ felvetett kérdéseikre. Hogy őszinte legyek én laikus vagyok a témában, vagy ahogy egy barátom fogalmazta, csak ugatom a témát. Én személy szerint konkrétan nem végeztem összehasonlítást az Amiga 500, 500+ és a 600 vonatkozásában, arra azonban már hozzáértők tanácsaiból rájöttem, hogy sikoltva meneküljek, ha valaki rám akar sózni egy 500+, vagy egy 600-as gépet. Félreértés ne essék, én nem akarom rontani senkinek az üzletét, aki ilyen gépek forgalmazásával foglalkozik, csak a szakmai körökben kialakult véleményt tolmácsolom, s mivel valóban közérdekű témáról van szó, át is adom a szót a témában jártas SCT of WAVERIDERS Crew-nak, akik ugyancsak felkértek, tegyem közzé észrevételeiket a témát illetően. Kösz fiúk, levettétek a gondot a hátamról, addig el is megyek kávézni...

Helló CoVboy!
Üdv mindenkinek! Itt SCT beszél! Kezdeném azzal, hogy MINDENKÉPPEN közöld le a levelemet a CoV-ban, mert nagyon sokakat fog érdekelni, ebben biztos vagyok! Természetesen az Amiga 500+ számítógépről van szó. Minden újság ejt róla egy-két szót, de nem TÉNYEKET! Ezen próbálok segíteni, döntse el mindenki, hogy melyiket választja, de előre bocsátom, hogy NEM vagyok 500+ ellenes! Ugorjunk is bele: Köztudott, hogy az 500+ új Kickstart 2.04-gyel van felszerelve, ami jóval nagyobb teljesítményű, mint az 1.3 (és 1.2). Továbbá kicserélődtek a grafikáért felelős chipek, sőt a zenei chip sem a régi! Ezek sajnos maradandó nyomot hagytak, mert nem is igazán a KICKSTART-tal van a probléma (legalábbis nem csak azzal)! Azzal magyarázzák a kompatibilitás kérdését, hogy (elnézést a lekerekítésért) várjunk, mert még a régi rendszerre írják a stuffokat! No ez derék, de mit is lehet csinálni software nélkül? (Ezt mindenki döntse el saját maga!)

- Egy csomó zene nem hajlandó rendesen szólni, de ez még nem minden: a zeneszerkesztők közül egy sem működik (pl. Soundtracker, Protracker, Startracker, Octamed)!
- Egy-két grafika szőrén-szálán ELTŰNIK (nem jelenik meg), a rajzolóprogramok sem működnek tökéletesen (nem mindegyik — a DeLuxe Paint az megy).
- A demók 60 %-a nem megy, 10 % pedig csak egy ideig megy (azután lefagy).
- A legfontosabb: a játékok MINIMUM 35 %-a nem fut! (Viszonyításképpen: 10-ből jó ha 6 fut).
- „A nem működő felhasználói program ritka, mint a fehér holló..." — olvastam a napokban. Hmmm... Én ezt úgy fogalmaztam volna: „A jól működő felhasználói program ritka, mint a fehér holló".

Ezek valós dolgok (Tested by RACHY and ME!), tehát nem a kisujjamból szoptam. Amitől Plus, az a Kickstart, meg egy-két chip. A Kickstart 2.04 egyébként külön cartridge-en kapható Amiga 500-hoz is, és így 100 %-ig kompatibilis az új gép rendszerével. Ha pedig valaki a chip-ek miatt van ide-oda (vagy netán az 1 MB chip miatt), az megnyugodhat, hogy kicserélik a szervizekben! (Ha speciális igény lépne fel, persze drágábbak az új chip-ek, és nem is érnek annyit, hogy lecseréljük!)
Mindezekből kialakíthatjuk magunknak az összképet: mindenképpen érdemes az Amiga 500-at vennünk, mert software is több készül rá, és ha átállnak a cégek az 500+ operációs rendszerére, akkor majd kell venni egy jó kis TURBÓ kártyát, ugyanis azok már tartalmazzák azt.
Aki ezek után is az 500+ gépet választja, az biztos, hogy Plus/4 tulajdonos volt!
Üdv: SCT of WAVERIDERS® Crew, Budapest

CoVboy: SCT-nek megköszönöm a segítségét, remélem az infó eljutott mindenkihez, aki ebben a témában kért választ tőlem.

Forgószínpad

Helló CoVboy!
Írjátok meg, hogy CoV 3 van-e még, mert a CoV 25-ben azt írtátok, hogy elfogyott, a levlapon meg még rajta van...
...kétségbe vagyok esve. Közöld le ezt az üzenetet a CoVboy postában: Busa Róbert nevű sz**** alak, aki Orosházáról elcsórtad a CoV Évkönyvemet, sürgősen juttasd vissza a következő címre: Orosháza, Soós József utca 13. 5900.
DAJKA ÁDÁM, Orosháza

CoVboy: Ritkán teszek kivételt ilyen dolgokban, de ennek a levélnek az első részéből egy szerencsétlen, megtépázott, magába zárkózott, elkeseredett, magányos, szomorú, csüggedt stb. egyén utolsó sikolyát hallottam meg, akinek értelmetlen az élete CoV Évkönyv'91 nélkül. Hát ide figyelj te BUSA! Azonnal add vissza azt a könyvet, mert akárhol is úszkálsz megtalállak és úgy kipecázlak a zavarosból, hogy egészen addig nem doblak vissza a vízbe, amíg ki nem töltesz és fel nem adsz egy CoV Évkönyv előfizetési csekket. Ja és majdnem elfelejtettem. Tudtommal a FISH leírása a CoV 14-ben és 15-ben volt, a BIG GAME FISHING pedig a CoV 27-ben. Miért pont az évkönyv kellett neked? Ki tud rajtad eligazodni... Ádám! Most jut eszembe. CoV 3 még van egy pár darab, úgyhogy nyugodtan megrendelheted, de siess el ne fogyjon!

Hi CoVboy!
...Az újságot és az évkönyvet már megrendeltem, szóval ne küldjetek csekket! **(Ez nemes cselekedet volt! — CoVboy)** Elnézést a helyesírási hibákért, de a nyáron nem írtam semmit.
CSEMY BOTOND, Budapest

CoVboy: Ezt most valahogy nem értem? Ha a nyáron nem írsz semmit, akkor romlik a helyesírásod? Azt még el tudom képzelni, hogy valakinek a nyáron romlik a látása, mert pl. egész nyáron egy monitor előtt gúvadt a szeme, de hogy a helyesírása is romlik, ez nekem magas? Mondd hanyadikba jársz? Lehet, hogy még mindig az elsőbe, mert a nyáron mindig mindent elfelejtesz, és így a nyár végi pótvizsgáidat sem tudod teljesíteni. Rettentő szórakoztató dolog lesz majd nyugdíjasként a padban ülni, de hát te tudod. A helyesírásod fejlesztése ügyében egyébként azt ajánlom végy néhány különórát Sótész Gögy professzor úrtól, tudod, aki már szerepelt a CoV 4-ben. Ő át fog ismételni veled pár szavat...

Hi boss!
Ez már az 5. levelem! Ha most sem vagy hajlandó válaszolni az előzőekben feltett kérdéseimre, isten bizony Kalasnyikovval megyek hozzád! ZOZO, Békéscsaba

CoVboy: Nagyon megijedtem, úgyhogy írok pár sort, mert szeretném elkerülni a találkozást a barátoddal. Nem írtad meg, hogy milyen nemzetiségű a barátod? Ukrán, Belorusz, vagy Azerbajdzsáni? Nem találom az előző 4 leveledet sem (tudod mindig billeg az asztal valamelyik lába), úgyhogy nem tudom mire válaszoljak?!

Well, well, Larry! It appears you've finally reached the pimp's cultural level

SZEPTEMBERBEN MEGJELENT

A PC-S JÁTÉKOK CÍMŰ KÖNYV!

Az első ebben a témában Magyarországon.

A könyv első fejezetében hasznos alapozást nyújt a kezdő PC játékosok számára. Áttekintést kapunk a legfontosabb DOS parancsokról. Gyakori problémát jelent kezdők számára, mit kezdjenek egy .ARJ, vagy egy .A01 kiterjesztésű file-lal. A könyv részletesen ismerteti a legismertebb tömörítőket, valamint azok használatát, gyakorlati példákkal illusztrálva. Gyakran lerobbanhat a rendszer, ha nem voltunk elég óvatosak, és vírus került a gépünkre. A fejezet végén a vírusvédelemre találunk atyai tanácsokat.

A könyv második fejezete egy igazi PC-s ELSŐSEGÉLY. Mintegy 60 játékhoz találunk belépési kódot, cheat-eket, egyéb könnyítéseket, valamint a legtöbb játékból a kódkiszedés módját.

A harmadik fejezet részletes áttekintést nyújt a PC-s játékok fejlődéséről a kezdetektől napjainkig, külön kiemelve az elmúlt 2 év legjelentősebb munkáit, tematikai bontásban (Adventure/RPG, szimuláció, stratégia, sport, akció, egyéb).

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN



A könyv legnagyobb százalékát a játékleírások alkotják. Kevés olyan \GAMES alkönyvtárral is rendelkező PC lehet az országban, melyen ne lenne legalább egy SIERRA játék. A játékleírások első csoportját a legismertebb SIERRA sorozatok alkotják, így képekkel illusztrált teljes megoldást találunk a következő játékokhoz: *Leisure Suit Larry I, Leisure Suit Larry II, Leisure Suit Larry III, Leisure Suit Larry V* (nem kell csodálkozni, a IV. még nem jelent meg), *Police Quest I, Police Quest II, Police Quest III, Space Quest I, Space Quest II, Space Quest III, Space Quest IV, King's Quest I, King's Quest II, King's Quest III, King's Quest IV, King's Quest V.*

Persze nem mindenki hódol a Sierra stílusú kalandjátékoknak, a játékleírások másik fele a legutóbbi idők legnépszerűbb PC-s játékai közül lett összeválogatva. Ugyancsak leírást találunk a következő játékokról: *Breach 2, Rules of Engagement, Civilization, Sim Ant, Sim Earth, Spellcasting 101, Spellcasting 201* és a *Wing Commander 2*-ről.

A könyv kb. 220 oldal, ára 485,- Ft.

Korlátozott példányszámban jelenik meg, így gyorsan rendeld meg, ha nem akarsz lemaradni róla.

Megrendelhető postai úton az impresszumban közölteknek megfelelően, a csekk hátuljára kérjük ráírni: PC-s játékok, valamint az MNB 218-98426/41853-7 sz. számlaszámot. A 485,- Ft magában foglalja a csomagolási és postaköltséget is, tehát ennyit kell a csekken elküldeni.

A KÖNYV JÁTÉKLEÍRÁSAIT AZ AMIGÁSOK IS FELHASZNÁLHATJÁK!!!

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 2 játék nevét egy azaz 1 (!) külön levelezőlapon kérjük legkésőbb december 07-ig elküldeni a címünkre. A nyereményalap 5 doboz mágneslemez.

A helyes megfejtést a CoV 29/30-ban, a nyertesek nevét pedig a CoV 31-ben közöljük.





AKCIÓ!

Amiga 500-as: ~~44.900~~,- helyett most

40.900 Ft

Amiga 500+ és Amiga 600: ~~54.900~~,- helyett most

46.900 Ft

Commodore 64/II.: ~~14.600~~,- helyett most

12.900 Ft

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141 Budapest, Álmos Vezér útja 17. Tel.: 183-1817; FAX: 251-2523

Áraink az ÁFA-t is tartalmazzák!

Egyéb Commodore kiegészítők és lemezek a legjobb áron kaphatók!

Nyitvatartás 9-18 óráig, szombaton 9-12 óráig. Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!



SZÁMÍTÓGÉP KLUB

Amiga • PC

Gépek, szoftverek, hardverek, tanfolyamok, kedvezményes szervíz a klubtagok részére

Nyitva: hétköznap 8-17 óráig; szombaton 8-14 óráig

1134 Budapest, Dunyov u. 5 Tel: 1497-493

Amiga 500	39.120,— Ft	UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor, 101 gombos billentyűzet)	42.920,— Ft
Amiga 500+	47.920,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	540,— Ft
Action Replay III.	13.100,— Ft	Sony DS/DDF 5.25"	594,— Ft
512 K bővítő	5.100,— Ft	Sony DS/HD 5.25"	990,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft	Sony DS/HDF 5.25"	1.044,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft	Sony DS/DD 3.5"	810,— Ft
MIDI interface	3.992,— Ft	Sony DS/DD 3.5" (20 db+kalkulátor)	1.937,— Ft
Sztereó hangdigitalizáló	6.980,— Ft	Sony DS/HD 3.5"	1.566,— Ft
Genlock-ok	35.000,— Ft-tól		

(A felsorolt árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!)

C64-es gépét Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámítjuk!

25.000,— Ft feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64, Plus/4, PC és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

– Anubis vásárlási kupon –

100 Ft